

Das Märchen: Theorien, Struktur, Rezeption, Deutungsmuster

Akad. Oberrätin Dr. Marlies Hübner

Referatesammlung

Sommersemester 2005

Erziehungswissenschaftliche Fakultät
der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

kein-plan.de/ewf

Themen der Referate:

- Die Brüder Grimm und ihre Vorläufer: Basile, Straparola, Perrault
- Typologien der Volksmärchen, ihre Themen, Motive, Menschenbild, Abgrenzung zu anderen epischen Kurzformen
- Die Kunstmärchen und ihre Erzähler: Bechstein, Hauff und Andersen
- Funktion und Bedeutung für Heranwachsende, entwicklungspsychologisch, literarästhetisch für das Grundschulkind und für den Sekundarstufenschüler
- Märchenveränderungen, -umkehrungen, -dichtungen: parodistisch
- Märchenerzählertradition

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

Erziehungswissenschaftliche Fakultät

Hauptseminar: Das Märchen

Dozentin: Dr. Marlies Hübner

Referentinnen: Margrita Hägele, Marisa Sanchez, Marlies Seibet

Datum: 04.05.2005

Die Brüder Grimm und ihre Vorläufer: Basile, Straparola, Perrault

1 Kinder- und Hausmärchen und ihre Vorgänger

Einige der Kinder- und Hausmärchen der Gebrüder Grimm tauchen bereits in früheren Sammlungen auf.

Der Vergleich der einzelnen Versionen verdeutlicht, dass die Märchen dem Geschmack der jeweiligen Zeit unterliegen, dass sie vom sozialgeschichtlichen Kontext der damaligen Zeit abhängig sind und, wie sie von den einzelnen Autoren bzw. Bearbeitern bewusst gestaltet und nicht einfach nur weitergegeben wurden.

1.1 Giovan Francesco Straparola

- lebte um 1480 – 1557 und stammte aus Caravaggio bei Cremona
- 1550 und 1553 erschien sein Hauptwerk *Le Piacevoli notti (Die ergötzlichen Nächte)* in zwei Teilen in Venedig
- es handelt sich dabei um eine Sammlung von 74 Erzählungen, Schwänken und Rätseln, die auf 13 Nächte verteilt sind
- 21 Märchen befinden sich darunter
- die Rahmenhandlung, in Anlehnung an Boccaccios Decamerone, gibt die äußere Struktur der Sammlung:
Bischof Ottaviano Maria Sforza muss mit seiner Tochter Lucrezia heimlich aus Mailand fliehen. Auf der Laguneninsel Murano bei Venedig finden sie schließlich eine Bleibe in einem prächtigen Palast. Dort werden über 13 Nächte hin von den Gesellschaftsdamen der Tochter und den eingeladenen Gästen in geselligen Zusammenkünften, die nach einem festen Programm ablaufen, Geschichten erzählt, um den Flüchtlingen das Exil zu erleichtern. Jeder Abend beginnt mit einem Tanz und einem Loblied auf die Tochter des Hausherrn; dann folgen die Erzählungen.
- jede Erzählung endet mit einem Rätsel, das gemeinsam gelöst werden soll
- eingeleitet werden die Erzählungen durch ein Sprichwort oder eine moralisierende Bemerkung, die sich auf das Nachfolgende bezieht
- die Geschichten gehen teilweise auf literarische Vorlagen zurück, die von Straparola übernommen oder übersetzt wurden, teilweise auf mündliches Erzählgut aus seiner Heimat oder verarbeitete Erzählungen aus dem Orient (*1001 Nacht*), die durch venezianische Kaufleute nach Europa kamen
- *Die ergötzlichen Nächte* wurden in der adeligen Gesellschaft von Erwachsenen und für Erwachsene erzählt; nichts deutet darauf hin, dass sie für Kinder gedacht sind
- auch vom bürgerlichen Volk wurden sie geschätzt
- Straparolas Schreibstil ist einfach und schlicht, mit einem Hauch von Volkstümlichkeit (volksmärchenhaft)
- die Szenen sind dem täglichen Leben entnommen
- die Märchen zeigen Strukturelemente der zeitgenössischen Novelle und auch von Märchen (selbstverständlicher Umgang mit dem Wunderbaren)

1.2 Giambattista Basile

- lebte von 1575 bis 1632
- bekleidete in seiner Heimatstadt Neapel mehrere ehrenvolle Ämter; er war Mitglied von Dichterkademiem und schrieb Oden und Sonette unter dem Einfluss von Marino, dem bedeutendsten Vertreter des literarischen Barocks in Italien
- das Werk *Lo cunto de li cunti o vero Lo trattenemiento de peccerille* (*Das Märchen aller Märchen oder Unterhaltung für die Jugend*) erschien 1634-1636 in Neapel
- es handelt sich dabei um eine Sammlung von 50 märchenhaften Erzählungen, die größtenteils auf anonyme mündliche Erzählungen zurückgehen
- sie gilt als die erste Sammlung von Kunstmärchen
- wurde später *Pentamerone* umgenannt, da die Geschichten über 5 Tage erzählt werden
- die Rahmenerzählung ist selbst schon ein Märchen:
Bislang war es niemandem gelungen die schwermütige Prinzessin Zoza zum Lachen zu bringen. Doch eines Tages erlebte sie einen wortreichen Streit zwischen einem Gassenjungen und einer alten Frau, dessen Komik sie überwältigte; sie lachte. Aus Wut darüber, ausgelacht zu werden, verfluchte die Alte die Prinzessen, sie solle nicht eher Ruhe finden, bis der Prinz von Camporotondo sie zur Frau genommen habe. So macht sich die Prinzessin auf den Weg, den Prinz zu suchen. Sie findet ihn, aber er schläft einen todesähnlichen Schlaf, von dem ihn nur befreien kann, wer das Krüglein, das neben ihm steht, mit seinen Tränen füllt. Die Prinzessin versucht es; doch als sie schläft, nimmt eine Sklavin das Krüglein an sich und füllt es mit ihren eigenen Tränen. So muss der Prinz die Sklavin heiraten; aber Zoza gibt nicht auf. Durch ein Zaubermittel weckt sie in der falschen Prinzessin den Wunsch, endlos Märchen zu hören. Der Prinz lässt die bekanntesten Erzählerinnen aus dem Volk kommen. Am fünften Tag erscheint auch Zoza; sie erzählt ihre wirkliche Geschichte und entlarvt dadurch die falsche Prinzessin. Der glücklichen Heirat steht nun nichts mehr im Wege.
- jede Erzählung beginnt mit einer moralischen Belehrung und endet mit einem Sprichwort, das das Erzählte noch einmal kommentierend zusammenfasst
- die Sammlung wurde im neapolitanischen Dialekt geschrieben (=Sprache des Volkes), enthält aber auch Teile im barocken Sprachstil
- die Figuren spiegeln das Leben der Neapolitaner wider
- seine Märchen werden wie wahre Begebenheiten erzählt; sie verbinden Wunderbares mit Alltäglichem so, dass das Phantastische nicht unreal erscheint
- Basile beschreibt seine Figuren, die Feen und Zauberer, Ungeheuer, Könige usw. so, als ob er sie mit eigenen Augen sieht
- das *Pentamerone* wirkte nachhaltig auf die Märchenliteratur in Spanien, Frankreich und Deutschland
- zwei Drittel der Märchen tauchen auch in deutschen Sammlungen auf
- *Rapunzel, Hänsel und Gretel, Aschenputtel, Die sieben Raben, Tischlein deck dich, Dornröschen* und *König Drosselbart* haben im *Pentamerone* ihre älteste gedruckte Fassung

1.3 Charles Perrault

- lebte von 1628 bis 1703
- Mitarbeiter und Vertrauter des Reform-Ministers Colbert
- ab 1670 Mitglied der Französischen Akademie
- zu dieser Zeit galten Tragödie und Epos als erhabene Gattungen
- dem schlichten Märchen wurde fragwürdige und vulgäre Herkunft nachgesagt
- 1697 erschien unter dem Namen seines 10jährigen Sohnes Pierre Perrault Darmancour *Histoires ou contes du temps passé, avec des moralitez* (*Geschichten oder Erzählungen aus vergangener Zeit, mit anschließender Moral*)
- er verwendete den Namen seines Sohnes, da er befürchtete, die ehrenwerten Kollegen der Akademie könnten seine Ausflug in die Volksdichtung missbilligen
- zunächst gibt er auch vor, es handele sich dabei um Poesie von Kindern für Kinder
- erst als das Werk großen Erfolg hat, bekennt sich Perrault dazu
- seine Sammlung erschien später unter dem Titel *Contes de ma mère l'Oye* (*Märchen meiner Mutter Gans*)
- die Sammlung enthält 8 Märchen und eine Erzählung
- darunter befinden sich *Rotkäppchen, Dornröschen, Aschenputtel, Blaubart, Frau Holle, Der gestiefelte Kater, Das Eselein* und *Der kleine Däumling*
- 3 der Märchen sind auch in Basiles *Pentamerone* enthalten
- die Märchen stammen teils aus französischen Quellen, die mündlich überliefert wurden, und teils von Perraults italienischen Vorgängern
- die Märchen sind sehr kurz und gerafft erzählt
- nur die Dialoge sind breiter dargestellt, in einem in den Pariser Salons gepflegten präziösen Konversationsstil, der die schlichte Ausdrucksweise des Volksmärchens sprengt
- zusätzlich sind sie milder, klärender und glättender dargestellt als die der Vorläufer
- Perraults Erzählungen sind ironische Parodien des höfischen und stadtbürgerlichen Lebens dieser Zeit
- daher richten sie sich an Erwachsene, die den ironischen Unterton verstehen, und weniger an Kinder

2 Die Brüder Grimm

2.1 Biographie

4. Januar 1785	Jacob Grimm wird in Hanau geboren.
24. Februar 1786	Wilhelm Grimm wird in Hanau geboren.
14. März 1790	Ludwig Emil Grimm wird in Hanau geboren.
1791	Die Familie Grimm zieht nach Steinau um.
1793	Schwester Lotte Grimm wird geboren.
10. Januar 1796	Tod des Vaters Philipp Wilhelm Grimm.

- 1798** Jacob und Wilhelm beginnen ihre Schuljahre in Kassel.
- 1802** Jacob beginnt das Jura-Studium in Marburg.
- 1803** Wilhelm beginnt das Jura-Studium in Marburg.
- 1805** Jacob reist zum ersten Mal nach Paris, Mutter Grimm zieht nach Kassel um.
- 1806** Jacob wird Sekretär beim hessischen Kriegskollegium; Wilhelm besteht sein juristisches Examen; die Brüder beginnen mit dem Sammeln von Märchen und Sagen.
- 1807** Jacob scheidet aus seiner amtlichen Stellung; Napoleon begründet das Königreich Westfalen.
- 27. Mai 1808** Tod der Mutter Dorothea Grimm. Jacob wird bei König Jérôme Bibliothekar in Kassel.
- 1809** Jacob wird Auditor beim Staatsrat. Wilhelm arbeitet in Halle, Berlin und Weimar
- 1811** Die ersten Bücher: Jacob: Über den altdeutschen Meistergesang. Wilhelm übersetzt altdänische Heldenlieder, Balladen und Märchen.
- 1812** Brüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen, 1. Band.
- 1813** Jacob wird hessischer Legationsrat in Kassel.
- 1814** Jacob als junger Diplomat in Paris und Wien; Wilhelm Bibliothekssekretär in Kassel.
- 1815** Jacob auf dem Wiener Kongress und zum dritten Mal in Paris; Wilhelm reist an den Rhein. Brüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen, 2. Band.
- 1816** Jacob zum Bibliothekar in Kassel ernannt. Brüder Grimm: Deutsche Sagen. 1. Teil
- 1818** Brüder Grimm: Deutschen Sagen, 2. Teil.
- 1819** Jacob Grimm: Deutsche Grammatik, 1. Teil.
Jacob und Wilhelm erhalten von der Marburger Universität das Ehrendoktorat.
- 1822** Schwester Lotte heiratet Hans Daniel Hassenpflug.
Wilhelm heiratet Henriette Dorothea (Dortchen) Wild.
- 1826**
Wilhelms Sohn Hermann wird geboren.
Jacob Grimm: Deutsche Rechtsaltertümer
Jacob wird Ehrendoktor der Universität Berlin.
- 1829** Wilhelm Grimm: Die deutsche Heldensage.
Die Brüder verlassen den hessischen Bibliotheksdienst und werden nach Göttingen berufen.
- 1830** Jacob Bibliothekar und ordentlicher Professor, Wilhelm
- 1831** Bibliothekar in Göttingen. Wilhelms Sohn Rudolf wird
- 1832** geboren.
Wilhelm wird außerordentlicher Professor.
- 1833** Wilhelms Tochter Auguste wird geboren.
- 1835** Lotte Grimm stirbt.
Wilhelm wird ordentlicher Professor in Göttingen.
Jacob Grimm: Deutsche Mythologie.
- 1837** Ernst August II. wird König von Hannover; gegen seinen Verfassungsbruch protestieren die " Göttinger Sieben"; die

- Brüder Grimm werden aus dem Staatsdienst entlassen; Jacob wird des Landes verwiesen und zieht wieder nach Kassel.
- 1838**
- Jacob reist nach Franken und Sachsen; Wilhelm geht mit seiner Familie ebenfalls nach Kassel zurück. Der gemeinsame Plan zum Deutschen Wörterbuch entsteht.
- 1840**
- Jacob Grimm: Weistümer, 1. und 2. Teil.
- 1841**
- Die Brüder erhalten einen Ruf nach Berlin. Die Brüder ziehen nach Berlin und halten an der Universität ihre ersten Vorlesungen.
- 1842**
- Jacob erhält den Orden Pour le mérite.
- 1843**
- Jacob reist nach Italien.
- 1844**
- Jacob reist nach Schweden.
- 1846**
- Jacob leitet in Frankfurt a.M. die erste Germanistenversammlung.
- 1847**
- Jacob leitet in Lübeck die zweite Germanistenversammlung.
- 1848**
- Jacob Grimm: Geschichte der deutschen Sprache. Revolutionskämpfe. Jacob wird Abgeordneter im Frankfurter Parlament. Er zieht sich von der Lehre zurück, um nur noch der Forschung zu leben.
- 1852**
- Auch Wilhelm gibt die Tätigkeit als Dozent auf und arbeitet wie Jacob nur noch als Forscher.
- 1854**
- Jacob und Wilhelm Grimm: Deutsches Wörterbuch, 1. Band.
- 16. Dezember 1859**
- Wilhelms Tod.
- 1860**
- Deutsches Wörterbuch, 2. Band.
- 1862**
- Deutsches Wörterbuch, 3. Band.
- 4. April 1863**
- Ludwig Emil Grimm stirbt.
- 20. September 1863**
- Jacobs Tod.

2.2 Sammlung und Adaption

Die Anregung, Volksmärchen zu sammeln, geht auf Achim von Arnim und Clemens Brentano zurück, die neben den Volksliedern („*Des Knaben Wunderhorn*“ 1805-1808) auch Märchen sammeln wollten. Als Brentano auf die übermittelten Manuskripte nicht reagiert, geben die Grimms die Märchen selbst heraus. Sie betonen immer, die Märchen wortgetreu aufgezeichnet und nichts verändert zu haben.

„Kein Umstand ist hinzugedichtet oder verschönert und abgeändert worden, denn wir hätten uns gescheut, in sich selbst so reiche Sagen mit ihrer eigenen Analogie oder Reminiscenz zu vergrößern, sie sind unerfindlich.“ (1812)

Dem gegenüber steht die Tatsache, dass die Grimms ihre Märchen von der Urfassung (1910) bis zu späteren Ausgaben deutlich überarbeitet und verändert haben. Sie wollten Stil und Form schaffen, die sie für märchengemäß hielten. Vor allem entfernten sie alle zweideutigen und schlüpfrigen Elemente, denn die Märchen waren vor allem für Kinder gedacht.

So wurde z.B. folgende Formulierung aus der „*Rapunzel*“- Ausgabe von 1912 getilgt: „*Sag sie mir doch, Frau Gothel, meine Kleiderchen werden mir zu eng und wollen nicht mehr passen.*“

Ein weiterer Grund für die Adaption der Texte ist, dass die Brüder Grimm die von verschiedenen Erzählern herrührende Beiträge so sprachlich fassen und redigieren wollten, dass ein einheitlicher Märchentext zustande kam.

Man kann verallgemeinernd sagen, dass Wilhelm Grimm das Erzieherische und Christliche der Predigtmärlein auf die Volksmärchenstoffe ausgedehnt hat, während er den unerotischen Stil der reinen Märchengattung auch auf die Schwankstoffe (z.B. „Das tapfere Schneiderlein“) übergreifen ließ.

Auch bei der Überlieferung sind nicht alle Angaben korrekt. So stammen die meisten Märchen nicht von Bäuerinnen, sondern von jungen, gebildeten Damen aus dem gehobenen Bürgertum. Die oft erwähnte Frau Viehmännin war eine bürgerliche Schneidersfrau französischer Abstammung namens Dorothea Viehmann; die sogenannte „alte Marie“ war in Wirklichkeit eine „junge Marie“ mit Nachnamen Hassenpflug und Frau eines hessischen Regierungspräsidenten.

Ein vielleicht noch erwähnenswerter Punkt ist die Tatsache, dass entgegen der verbreiteten Ansicht weniger als die Hälfte der aufgenommenen Märchen (nur rund 70 von 210) mit „Es war einmal“ beginnt, und dass die angeblich gattungsgemäße Schlussformel „und wenn sie nicht gestorben sind, so leben sie heute noch.“ in keinem einzigen Märchen der „Ausgabe letzter Hand“ (1857) zu finden ist. Die einzige annähernde Formulierung findet sich in der (von Jacob Grimm redigierten) Fassung des „Fundevogel“, die lautet: „Die Kinder gingen zusammen nach Haus und waren herzlich froh, und wenn sie nicht gestorben sind, leben sie noch.“

3 Die Grausamkeit im Märchen¹

- Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm haben scharfe Kritik erfahren
- beriefen sich auf Überlieferungstreue
- zahlreiche Züge der Grausamkeit sind ein wesentlicher Bestandteil der Erzählungstypen

3.1 Beispiel: Rotkäppchen

Rotkäppchen und seine Großmutter werden vom bösen Wolf verschlungen, von einem Jäger wieder befreit, der sie aus dem Bauch des schlafenden Wolfes herausschneidet. Von dieser Fassung weichen französische Rotkäppchenvarianten des 19. und 20. Jahrhunderts ab:

- ❖ Wolf frisst Großmutter, aber nicht auf einmal und mit heiler Haut, sondern er legt ihre Reste in den Schrank und stellt das Blut in einer Schüssel auf den Tisch.
- ❖ Wolf bietet Rotkäppchen das Fleisch und das Blut seiner eigenen Großmutter an, wird dann selbst vom Wolf aufgefressen
→ Märchen endet tragisch mit dem Tod der beiden

In anderen Varianten werden weitere Details hinzugefügt:

- ❖ Rotkäppchen muss das dick gemachte Blut der Großmutter in Butter schmoren
- ❖ Zähne soll sie als Bohnen oder Reis essen
- ❖ Knochen liegen als Feuerholz unter dem Bett
- ❖ Därme sind als Verschluss an der Tür angebracht

3.2 Fazit

Perrault nahm den kannibalischen Zug der Volksüberlieferung nicht auf, da er diesen als grausam und geschmacklos empfand.

Grausamkeiten wurden von Märchenpflegern der Bürgerschicht beseitigt, wenn diese schriftlich fixiert wurden.

→ Rotkäppchenmärchen gehört ursprünglich zur Gattung der sog. Warmmärchen

4 Vergleich des Märchens „Der gestiefelte Kater“²

Straparolas Fassung:

- an einem bestimmten Ort angesiedelt (Böhmen)
- einzelne Personen, auch der König, haben Eigennamen
- bis auf die Stiefel des Katers und den Zauberer findet sich fast alles, was zum Grundbestand der Geschichte gehört
- Reihenfolge der Handlungsschritte weicht etwas ab:
Hochzeit geschieht vor Reise zu Constantinos angeblichen Besitzungen
→ Umstellung erhöht Spannung
- Dreizahl taucht mehrmals auf
- Abschluss bildet ein unerwarteter Zufall: Besitzer des Schlosses verunglückt auf der Reise zu seiner Braut tödlich
- Straparola rafft Ablauf der Handlungen; er erzählt novellistisch
→ Beispielgeschichte, wie einer aus äußerster Armut zu Glanz und Reichtum gelangt

Basiles Fassung: Gagliuso

- Hauptthema: Undankbarkeit
- Handlung ist genau lokalisiert
- einige Personen haben Eigennamen
- Dreizahl spielt keine Rolle
- Badeszene fehlt; dafür ist Erzählung des Katers eingeschoben, dass sein Herr von seinen eigenen Kammerdienern bestohlen worden sei
- Proben für den angeblichen Reichtum liegen vor der Hochzeit
- alles gelingt durch Betrug
- Am Schluss will Kater prüfen, ob versprochene Dankbarkeit seines Herren ernst gemeint ist → Geschichte führt dadurch zum Anfang, zum eigentlichen Erzählanlass zurück
- wortreiche, barocke Ausschmückung mit Dialekteinfärbung
→ Fazit der Geschichte: Der undankbare Sohn kommt ungeschoren davon, er bleibt aber trotz königlicher Gewänder das, was er vorher war.

Perraults Fassung: Der Meisterkater oder der gestiefelte Kater

- unterscheidet sich nur wenig von Grimmschen Fassung
- Personen haben keine Eigennamen
- diese sind durch Berufs- und Standesbezeichnungen oder Verwandtschaftsangaben charakterisiert
- Erbteilung zu Beginn der Geschichte spiegelt das herrschende Erbrecht wieder
- Badeszene wird in Erzählung fest eingebunden und begründet
- Beweis für den Reichtum des Müllerssohns folgt sofort nach Badeszene
- Geschehen zeitlich und räumlich enger zusammengefasst
- Heirat nur kurz erwähnt
- Dreizahl spielt eine Rolle
- Erzählfolge mischt sich mit begründeten Handlungsverbindungen
→ Moral könnte lauten: Kleider machen Leute

Grimmsche Fassung: Der gestiefelte Kater

- Moment der Begründung der einzelnen Handlungsschritte wird noch deutlicher:
 - Wie kam Kater zu Stiefeln?
 - Warum fing er gerade Rebhühner?
 - Warum wurde er doch zum König vorgelassen?
 - Wie erfuhr Kater von Plan des Königs, an den See zu fahren
- Prinzip der Dreizahl wird konsequent durchgeführt
- wörtliche Rede überwiegt
- Kater wird für seine Dienste belohnt
 - glückliche Wende ist Ergebnis eines listenreichen Vorgehens

Literaturangaben:

Berger, Willi: Jakob Grimm und seine völkische Gedankenwelt; Verlag Albert Kleinsorge, Offenbach am Main, 1973

Gerstner, Hermann: Die Brüder Grimm; Hohenloher Druck- und Verlagshaus Gerabronn und Crailsheim, 1970

¹ Röhrlich, Lutz: Märchen und Wirklichkeit; Baltmannsweiler, 5. Auflage, 2001.

² Rötzer, Hans Gerd: Märchen; C.C. Buchners Verlag, 1. Auflage, Bamberg, 1981.

Stedje, Astrid (Hrsg.): Die Brüder Grimm – Erbe und Rezeption; Almquist & Wiksell International, Stockholm, 1984

Internet:

<http://gutenberg.spiegel.de//grimm/maerchen/0htmlidir.htm>

Erziehungswissenschaftliche Fakultät
der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
SS 2005

HS: Das Märchen

Dozentin: Dr. Hübner

Referentinnen: Helen Altpeter, Susanne Diez, Sara Sczepannek, Karin Wilhelm

Thema: **Typologien der Volksmärchen, ihre Themen, Motive, Menschenbild, Abgrenzung zu anderen epischen Kurzformen**

Datum: 18. Mai 2005

I. Themen / Motive

„Als Märchenmotiv bezeichnet man vorzugsweise Handlungskerne, die irgendein Zeichen des Wunderhaften, Irrealen ... an sich tragen oder die ... einem in vielen verschiedenen Märchen vorkommenden Schema entsprechen.“¹

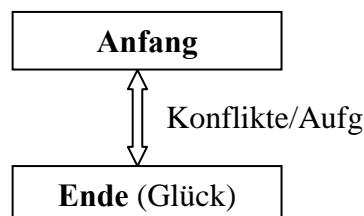
• **Glück**

- kann in:
 - Reichtum
 - Erinnerung an Braut oder Bräutigam
 - (verbunden mit) Anwartschaft auf Königsthron etc. bestehen
 - Vorstellung des Königs im Märchen: tut nichts, als auf dem Thron zu sitzen, hat gerade darin seinen Lebenssinn: das König-Sein an sich
 - Dieser Sinn müsste ihm unendliches Glück bescheren → Diskrepanz zur Wirklichkeit
 - Weitere Erwartung an den König des Märchens: wahre Wesensgröße
 - derartige Eigenschaften begeistern Menschen → Beliebtheit des Märchens
- Held zieht aus, um Glück zu suchen
- Held findet es durch **Zufall**
- Held wird mit „Glückshaut“ geboren

• **Mangel oder Schaden** als Ausgangssituation

- z.B.: Armut, Kinderlosigkeit, Krankheit etc.

• zwischen Anfang – Mangel und Ende - Glück oft Reihe an **Konflikten** und **Aufgaben**



• **Bewährungsproben**

- z.B. Mutprobe, Suchwanderung
- Anforderungen an:
 - Geduld
 - Gehorsam
 - Beispiel: Motiv der gestörten Mahrtehe: „die Verbindung eines Menschen mit einem überirdischen Wesen, eine Verbindung, deren Dauer an die Beachtung eines Verbotes gebunden ist“²

¹ Lüthi, Max: Das Volksmärchen als Dichtung, Ästhetik und Anthropologie, Göttingen 1990, 2. Auflage, S. 131

² Claude Lecouteux: Das Motiv der gestörten Mahrtehe als Widerspiegelung der menschlichen Psyche. In: Janning, J./Gehrts H./ Ossowski, H. (Hrsg.) (1980): Vom Menschenbild im Märchen, Bd.1 Kassel

- Verbotsarten: durch eine Fee ausgesprochen; durch das überirdische Wesen ausgesprochen
 - Held genießt durch das überirdische Wesen bis zum Verbotsbruch gewisse Vorteile
 - nach dem Ungehorsam: Suche des Helden nach dem verschwundenen überirdischen Wesen
 - Veränderung des Helden während der Suchwanderung
 - Ende: Wiedervereinigung von Held und überirdischem Wesen
 - Leidensfähigkeit (oft bei Frauen) etc.
- **Hilfe Jenseitiger**
 - z.B.: Zauberer, Erdmännchen, weise Frauen, Tiere
 - **Verbindung mit Jenseitigen**
 - Vorstellung der Verbindung mit dem Jenseits hat alte Wurzeln
 - eine Art der Verbindung: Wesen, die halb Mensch, halb Tier sind = Draken
 - Unterscheidung von drei Stufen:
 - Übergangslose Verwandlung von Mensch in Tier und umgekehrt
 - Tiercharakter im Vordergrund: Erlösung aus dieser Gestalt wird nicht als notwendig erachtet
 - Trennung Mensch – Tier: Tierzustand wird als erlösungsbedürftig angesehen
 - neuere Märchen: überlegene Stellung des Menschen gegenüber Tier → Zurückdrängung der Drakenfigur bzw. neuer Umgang damit (Drake hat weniger Macht, wird im Laufe des Märchens überlistet)
 - **Gaben** (von Jenseitigen)
 - durch Geschenk
 - List
 - Betrug erworben
 - Held oft **nicht klug**, trotzdem Sympathie des Lesers
 - er besteht seine Bewährungsprobe
 - löst das Rätsel (oft durch Zufall) etc.
 - **Hilfsbereitschaft** gegenüber Tieren / Menschen wichtiger als Heldentum
 - **Opferbereitschaft**
 - **Todesbereitschaft**
 - **Kampfbereitschaft**
 - **Schädigungswille**
 - **Prüfung, Bewährung, Befreiung, Erlösung**
 - **Spannung** zwischen **Schein** und **Sein**
 - *Die Gänsemagd, Der Bärenhäuter*
 - Max Lüthi: das „Generalthema des Märchens“³
 - besonders deutlich im Aschenputtel-Zyklus:

³ Max Lüthi: Der Aschenputtel-Zyklus. In: Janning, J./Gehrts H./ Ossowski, H. (Hrsg.) (1980): Vom Menschenbild im Märchen, Bd.1 Kassel

Unterscheidung in 4 Grundtypen:

- a) Aschenputtel-Typ im engeren Sinn
Bsp.: Aschenputtel
Motiv: Erniedrigung und Erhöhung eines Menschen (meist Mädchen)
Vorkommen des Schuhmotivs (Dieser Vorgang rund um den Schuh, das genaue Passen auf nur eine bestimmte Person gehört zu den „spezifischen Stilmerkmalen der Gattung“³)
 - b) Erdkühlein-Typ
Bsp.: Einäuglein, Zweiäuglein, Dreiäuglein
Motiv: nährendes Tier, das irgendwann getötet wird und in andere Form neu auftritt
 - c) Allerleirauh-Typ
Bsp.: Allerleirauh
Motiv: Flucht des Mädchens, häufig vor dem Vater, der sie nach dem Tod der Mutter heiraten will (→ „Inzesterzählung“)
[Flucht wird im Märchen als legitime Verhaltensweise angesehen, dient der Befreiung aus Schwierigkeiten und der Erleichterung der Lebensumstände]
 - d) König-Lear-Typ
Bsp.: Prinzessin Mäusehaut
Motiv: König möchte von seinen drei Töchtern wissen, wie lieb sie ihn haben; die Jüngste antwortet so, dass es für ihn anfangs anstößig klingt („lieber als Salz“ habe sie ihn lieb); letztendlich erkennt der König aber darin Ausdruck ihrer großen Liebe
- häufiges Motiv des Märchens in der Spannung zwischen Schein und Sein: Doppelpoligkeit des menschlichen Lebens → Wechsel von guten und schlechten Zeiten
 - **wunderbare Geburt**
 - *Rapunzel, Daumesdick, Hans mein Igel*
 - *unscheinbare Helden: der unterschätzte Jüngling, der Grindkopf*
 - *unscheinbare Helfer: Alte, Tiere, Kleine*
 - *unscheinbare Dinge*
 - *negativer falscher Schein: Verrat*
 - **Aussetzung und Verstoßung oder Verwünschung von Kindern - Dienst bei Jenseitigen**
 - *Frau Holle, Der arme Müllersbursch und das Kätzchen, Des Teufels rußiger Bruder etc.*
 - **falsche / rechte Braut**
 - Held wählt sich falsche Braut, die vorgibt die richtige zu sein
 - falsche Braut: betört Helden, schmückt sich mit Vorzügen, offenbart nach der Heirat ihr wahres Wesen, lässt den Helden fallen
 - Held begegnet in seinem Elend der richtigen Braut, die er erst hier als wahre und gute erkennt
 - **Rätselprinzessin**
 - wird oft „Turandot“ genannt → Name der Rätselprinzessin aus Persien, die als Urbild dient
 - Geschehen: Held löst das Rätsel der Prinzessin, an dem viele vor ihm gescheitert sind und ihr Leben lassen mussten, bekommt sie daraufhin zur Frau

- Turandot: sehr schön und klug, selbstherrlich, „Vater-Tochter“⁴, emanzipiert, benötigt ebenbürtigen Mann → derjenige, der das Rätsel zu lösen vermag

- **Tierbraut und Tierbräutigam**

- siehe Draken bei „Verbindung mit Jenseitigen“

- **Kampf mit Riesen und Drachen**

- **magische Flucht** (Mädchen verwandelt Menschen um dem Verfolgten zu entkommen)

- *Fundevogel, Die Wassernixe, Die beiden Künigeskinner, Der Liebste Roland etc.*

- Motiv der **missverstehenden Schwerhörigen**
- **Humor/Komik**
- **Schweigen/Stummheit** (wirkt oft unheimlich, z.B. ein leeres Schloss)
- **Verwandlung** (z.B. vom Menschen in ein bestimmtes Tier oder einen Gegenstand)
- Sieg des Schwachen über den Starken/**Umschlag ins Gegenteil**
 - z.B. *Rumpelstilzchen*(Umschlag der Figur)
 - *Dornröschen* (Umschlag der Situation)

- **Ironie**

- des Geschehens/Schicksals
- des Wortes
- richtet sich meist gegen Bösewichte (kommen durch eigenes Werkzeug, im eigenen Ofen usw. um)
- Phänomen der Selbstschädigung/Selbstzerstörung
- Phänomen der Manipulation (Hexe soll Gretel vormachen, wie man in den Ofen geht) (auch bei Fabel zu finden)

Diese verhältnismäßig wenigen Situationen und Züge (immer wiederkehrende Motive) führten zum Begriff der **kaleidoskopischen** Anordnung in Märchen.

II. Menschenbild

Das Menschenbild des europäischen Volksmärchen ist ein wahres Bild, das den Menschen als einen zeigt, dem Aufgaben gestellt sind und der berufen ist, diese Aufgaben zu lösen, aus eigener Kraft und im Zusammenspiel mit diesseitigen und jenseitigen Helfern.⁵

Helden sind die dominierenden Zentralfiguren. Alle anderen sind auf diese Figuren bezogen oder ihre Gegner⁴

1. Allgemeines

- hierarchische Gesellschaftsstruktur
- Freiheitsraum des Menschen ist beschränkt

2. Märchenheld

- Held als Isolierter (Gegensatz zur Volkssage)
- oft das einzige oder jüngste (Stief-)Kind

⁴Lynn Snook. Auf den Spuren der Rätselprinzessin Turandot. In: Janning, J./Gehrts H./ Ossowski, H. (Hrsg.) (1980): Vom Menschenbild im Märchen, Bd.1 Kassel

⁵Leza Uffer: Das Menschenbild im rätomanischen Märchen. In: Janning, J./Gehrts H./ Ossowski, H. (Hrsg.) (1980): Vom Menschenbild im Märchen, Bd.1 Kassel

⁶vgl. Lüthi, Max: Das Volksmärchen als Dichtung, Ästhetik und Anthropologie, Göttingen 1990, 2. Auflage, S. 151

- äußerste Glieder des sozialen Systems (gehören einer sehr hohen oder sehr niederen Schicht an)
 - Lösbar von seiner Umwelt (geht im Gegensatz zur Volkssage oft von zuhause weg)
 - Held zunächst oft als Hilfloser
 - Held als Wanderer
 - Spiegelbild des Menschen
 - beziehungsfähig (tritt in Beziehung mit Gestalten seiner Welt, anderen Welten, Natur)
 - Held als Begabter: weiß oft intuitiv den richtigen Weg, um an sein Ziel zu gelangen
 - „Umwegewesen“: er geht Umwege, indem er zum Beispiel Ratschläge oder Verbote nicht beachtet. Die Umwege führen den Held immer eine Stufe höher (Helden als „sich Wandelnde“)
 - Held als Tatmensch: Abenteuer, Gefahren, Entdeckungen
 - Täter: Held handelt oft ohne zu überlegen
 - Träger einer hohen Spannung
 - werden durch Geschehnisse zu Erlösern/Retter (bekommen außergewöhnliche Kräfte), v.a. im Zaubermärchen
 - Gehorsam, Bescheidenheit, Eigenwille
3. Nebenfiguren und Requisiten
- Helfer, Ratgeber, Gabenspender, Partner, Hilfsbedürftige, Gegner, Auftraggeber, ...
 - oftmals außermenschlich
4. Dinge
- Handlungsbeweger
z.B. *Tischleindeckdich*
 - gehören zur menschlichen Lebenswirklichkeit: Essen und Trinken (nicht immer mit Handlungsfunktion)
 - unbefangener Umgang des Märchenhelden mit den Dingen
 - Erkennungszeichen einer Personenge Verbundenheit von Mensch und Ding (Mensch kann sich in Gegenstand verwandeln)
5. Helfer
- diesseitig oder jenseitig
6. Gegner
- Personifikation des Bösen

Unterschied des Menschenbildes

- Zwischen Märchen und Sage
Sowohl in der Sage als auch im Märchen werden wichtige charakteristische Eigenschaften des Menschen herausgearbeitet, allerdings andere.
In der Volkssage erreicht der Mensch eher etwas durch Geschick, als durch Taten. In der Sage erleiden die Menschenmehr, werden seelisch angegriffen, sterben. Tauchen im Märchen Krankheiten auf, so dienen sie nur der Handlung.
Im Märchen fürchtet sich der Mensch vor konkreten Gefahren, in der Sage erscheint oft eine Angst vor dem Unbestimmten, Unheimlichen.

- Zwischen Märchen und Schwank
Im Märchen ist der Held oft auf Hilfe anderer angewiesen, beim Schwank erreichen sie vieles aus sich selbst.

III. Abgrenzung gegenüber anderen epischen Kurzformen

1.

Märchen häufig verwandte Figuren und Motive (Riesen, in Tiere verwandelte Menschen etc.)	Sage
optimistische Haltung	überwiegend pessimistisch
keine Trennung von Eindimensionalität und Numinosität	strenge Trennung (Angst vor Numinosen, das oft als strafende Macht rächt)
poetischer (eher „freischwebend“)	historischer (geht meist auf Realität zurück) oftmals genau lokalisiert
Darstellung der Menschen auf eine Eigenschaft festgelegt	Darstellung der Menschen individuell gute und schlechte Eigenschaften
Furchtlosigkeit wird fast immer belohnt	weist Menschen in Grenzen und straft Übermütige
Fehlen der Dimension Zeit (<i>siehe Dornröschen</i>)	Mensch ist gebunden an Heimat, Religion und Konvention
Betonung auf dem Weg des Menschen	Betonung auf Ereignis (das dem Mensch begegnet)
Märchen führt aus Verwirrung heraus	Sage führt zu lebenslänglicher Verstandesverwirrung
Der Held ist der vorbestimmte Erlöser Er ist eine Sondergestalt (Idealtyp) oder ein Taugenichts	Der Held ist ein oft noch nicht in der Sagen vorhandene Person; oftmals kann er erst 1000 Jahre später geboren werden Typik der Jenseitigen, nicht des Menschen (--> individuell, aber normalmenschlich)
Der Erlöser (NICHT der Erlöste) ist der Held	das Interesse gilt einem erlösungsbedürftigen Wesen
Die Verwünschung trifft einen Unschuldigen (einen Sympathieträger)	Die Verwünschung hat immer eine Schuld als Ursache

Der Erlösungsgedanke ist subjekt-egoistisch: Held erlöst den für ihn bestimmten Partner --> erringt damit selbst sein Glück ---> Lebendig Verzauberte werden erlöst, also in Menschengestalt zurückverwandelt	Der Erlösungsgedanke ist objektiv-gerichtet-altruistisch: Der Umgehende soll Ruhe finden Umgehende Tote werden erlöst --> Endgültiger Tod bzw. "Erlösung zum Tod"
Die Hexengestalt zeigt kannibalistische Züge Ein Dämon in misslungener Menschengestalt --> viel Macht	Die Hexe tritt in Tier, aber auch Menschengestalt auf
Riese als Menschenfresser	Riese sehr menschlich dargestellt
Mensch sucht das Wunder nicht und fordert es auch nicht heraus	Der Mensch sucht das Wunder und fordert es auch heraus
Der Bösewicht tritt nur Held gegenüber	Jeder kann angegriffen werden
lebt/spielt in einer Welt in der Reales und Transzendentes zusammen "wohnt"; --> etwas wunderbares (sprechender Wolf) ist alltäglich, also selbstverständlich	spielt in zwei Welten; Zum einen in der realen und zum anderen in der übernatürlichen Welt Das Übernatürliche wird als etwas Auffälliges und Überwältigendes herausgestellt (der Mensch begegnet soetwas meist nur einmal im Leben)
die äußere Wirklichkeit ist weitgehend ausgeschaltet zu Gunsten einer inneren seelischen Wirklichkeit --> Mensch findet Erlösung in Innenwelt; Das Märchen schaut nach innen	Erlösung liegt in der Außenwelt --> Beziehung zwischen Leib und Seele Die Sage schaut nach außen

Grenzfälle:

Märchen der Gebrüder Grimm, die eher Sagen sind

Die Wichtelmänner, De Spielhans, Der gestohlene Heller
 ätiologische Geschichten (Bsp. *Die Scholle, Die ungleichen Kinder*
Evas) sind eher „Natursagen“ und stehen der Sage näher

2.

Märchen	Mythos (Mythus / Mythe)
Menschen als Hauptfiguren (oftmals gewöhnliche, sogar arme, zurückgesetzte, von Umwelt verachtete)	Götter oder Halbgötter
Verlangt eher nach Deutung (statt sie zu geben)	religiöse Deutung der Welt und ihrer Entstehung (Überhöhung ins Göttliche)
	symbolische Darstellung übersinnlicher Erfahrungen (Jan de Vries)

Es finden sich jedoch Überschneidungen zwischen Mythos, Sage , Legende und Märchen.

3.

Märchen	Legende
Wunder ist dem Helden selbstverständlich	Wunder mit Staunen und Ehrfurcht verbunden
Wunder dient nur Gang der Handlung (führt Menschen zu Glück und Erfolg)	Wunder aus religiösen Bereich (wirkt und wird gedeutet)

4. Märchen und Schwank

- Schwankhafte Elemente sowohl in Märchen, Sage und Legende
- schwankhafter Charakter vor allem in Kettenmärchen dadurch wird das Glücksmärchen parodiert:

Weg des Helden ist Ab- statt Aufstieg
(Bsp.: *Hans im Glück, Der gescheiterte Hans, Die schöne Katrinelje, Pif Paf Poltrie*)

5.

Märchen	Fabel
	parabolische Struktur (Tiere stehen für Menschen)
	Entschlüsselung und Übertragung auf Realität nötig
lässt Leser Freude an Erzählung	poentiert, zugespitzt,
behaglich erzählt	Weglassen von überflüssigem Beiwerk scharfe Herausarbeitung der Gegensätze
Eigenleben der Tiere	benutzt Tiere um bestimmte Sachverhalte zu demonstrieren

Gebrüder Grimm ziehen keine Trennungslinie zwischen Tiermärchen und Fabel.

IV. Zusammenfassung

	Menschenbild	Themen/Motive
Märchen	typische Figuren und Gegensätze: der gute Mann – die schlechte Frau, der arme Bauer – der reiche König; Figuren: Fee, Hexe, Zwerg, Riese	Bevorzugung und regelnde Kraft der Dreizahl; Bestimmte Auffassung von König/ Königreich; Charakteristisch ausgestattete dämonische Gegenspieler des Helden; keine hohen offiziellen Götter (wenn dann überwundene Naturgötter, die mehr und mehr anthropomorphisiert werden: Draken);
Sage	Historische Figuren, aber auch fantastische	realistische und natürliche Begebenheiten, Versuch der Erklärung von Naturereignissen und gefährlichen Begebenheiten bzw. Kräften
Legende	Leben und Handeln einer im christlichen Sinn vorbildlichen Person → Heiliger	hohe, offizielle Götter
Schwank	einfache Leute, häufig Gegensatzpaare,	Streiche, Betrügereien, Derbheiten

Literaturverzeichnis

Poser, Th. (1980): Das Volksmärchen: Theorie, Analyse, Didaktik, 1. Auflage, München, 1980

Lüthi, Max: Das Volksmärchen als Dichtung, Ästhetik und Anthropologie, 2. Auflage, Göttingen 1990

Janning, J. / Gehrts, H. / Ossowski, H. (Hrsg.) (1980): Vom Menschenbild im Märchen, Bd.1, Kassel (im Auftrag der europäischen Märchengesellschaft)

Röhrich, Lutz: Märchen und Wirklichkeit; Baltmannsweiler; 2001; 5. Auflage

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, EWF

HS: Das Märchen: Theorien – Struktur – Rezeption – Deutungsmuster

Dr. Marlies Hübner, SS 05

Referentinnen: Kathrin Nörenberg, Melanie Horn, Claudia Knittel, Silke von Schwedler

25.05.05

Die Kunstmärchen und ihre Erzähler: Bechstein, Hauff und Andersen

A. Struktur und Ästhetik der Kunstmärchen im Vergleich zum Volksmärchen:

1. Das Kunstmärchen:

1.1. Name und Sachverhalt:

- Das Vorzeichen „Kunst“ hebt hervor, dass es sich um etwas handelt, das der Novelle oder der Komödie nicht extra bescheinigt werden muss
- Doppelsinn von Kunst: künstliches Produkt <-> künstlerische Erfindungskraft
- Einerseits wird behauptet das Märchen ist keine Kunst
-> Abwertung des Märchens
-> poetisches Kunst = von einem namhaften Autor verfasstes, einmaliges, unverwechselbares, literarisches Werk
- Andererseits wird die Kunst abgewertet
-> Vorwurf der Künstlichkeit
- Das Kunstmärchen hat keine Autonomie, es ist abhängig vom Volksmärchen, deshalb war es zunächst keine eigenständige literarische Gattung
- Kunstmärchen setzen im 16./17. Jahrhundert ein
- Bis ins 18. Jahrhundert haben alle diese Werke ihren gemeinsamen Nenner im Volksmärchen
- Kunstmärchen – Dichter haben damals eine zweifache Aufgabe:
 1. Sie müssen die vermisst – ersehnten außerliterarischen Gegebenheiten in die Erzählkonstruktion hineinholen: Anlass und Zweck des Erzählens ; belangvolle Geselligkeit schaffen zwischen Erzähler und Zuhörer
 2. Anonymität des Volksmärchens aufbrechen, d.h. das VM novellieren, es erneuern
- Kunstmärchen ist keine deutsche Gattung, sondern eine europäische, die maßgeblich von der französischen Tradition beeinflusst wurde
- Hatten nicht in der Romantik ihre adäquateste oder authentischste Form, sondern ihre anspruchvollste Einlösung
- 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts war keine günstige Zeit für Kunstmärchen
- Bürgerlicher Realismus fordert die Glaubwürdigkeit des Erzählten
-> diskreditiert die Fiktion des Wunderbaren
- Uneinigkeit, wann das Ende des Kunstmärchen anzusiedeln ist:
-> bis in die Gegenwart
-> Schlussstrich bei Hofmannsthals „Märchen der 672. Nacht“

1.2. Volksmärchen als abgewandeltes Orientierungsmuster

- Das Gemeinsame der Kunstmärchen liegt im Volksmärchen
- Kunstmärchen haben ihren Nenner also nicht in sich, sondern außer sich

- Kunstmärchen haben keinen eigenen, selbst entwickelten Merkmalbestand, sondern sind Orientierungsmuster, welche vor und jenseits der eigenen Gattungsgeschichte bestehen
- Das Orientierungsmuster gibt jedem einzelnen Kunstmärchen das gemeinsame Gepräge einer bestimmten Gattung
- Kunstmärchen sind also nicht eigenständig, aber dennoch eigenartig, weil sie auf eigenartige Weise mit den auswärtigen Merkmalen umgehen
- Die Geschichte des Kunstmärchens ist die Geschichte produktiver Volksmärchendeutung
- Und es ist die Geschichte persönlicher und gesellschaftlicher Wunschwelten, die der zeitgenössischen Umwelt trotzen
-> Das Orientierungsmuster Volksmärchen bietet Modell, um Gegenbilder zu entwickeln
- Kunstmärchendichter setzen das anonyme, mündlich tradierte Volksmärchen voraus
-> als populäre Gattung, als allvertrautes Vorstellungsbild
- Das Volksmärchen wird also ausgedeutet, umgewichtet oder planvoll verkehrt
- Literarische Muster und dessen literarische Ausformungen werden zum Anstoß
-> Neuartige Erweiterungen, Variationen und Widerlegungen
- Gesellschaftlicher Erfahrungsstand, poetisches Ziel und das aktualisierte Bild vom Volksmärchen des Dichters beeinflussen seine Märchendichtung

1.3. *Eigenschaften*

- Literarische Sonderform des Märchens
- Bestimmter, bekannter Autor
- Textgestalt eindeutig fixiert
- Umfangreicher und komplizierter als Volksmärchen
- Kein konkreter Bezug auf den Ort und Zeit der Handlung
- Personen werden durch ihre Eigenschaften benannt, nicht zwangsläufig mit Namen
- Poetische Aufmerksamkeit richtet sich immer mehr auf den Charakter der Hauptfigur
- Personen haben differenziertes Innenleben: sie gehen empfindlicher auf das ein, was ihnen von außen her widerfährt
- Helden gehen zielbewusst, mit Scharfsinn ihre wundervollen Wege
- Helden verfallen aber auch dem Wahnsinn etc.
- Nicht immer glückliches Ende
- Schwarz – Weiß – Malerei, Moral, irrationale und übernatürliche Elemente sind für das Kunstmärchen kennzeichnend
- Verwendung von Metaphern ist häufig
- Eindimensionale Erzählform
- Detaillierte Beschreibung der Figuren und Ereignisse
- Mundart: Soll den Lesern ins Bewusstsein rufen, dass es keine gemeinsame Sprache für alle Klassen der Gesellschaft gibt, weder im Alltag noch in der Poesie
- Mundart wird mit artistischem Stil vermischt: Alle verstehen sich -> Fürst und Waschweib
-> Utopisches Potential der Volksmärchen wird wiederbelebt
- Interner Perspektivenreichtum und interne Vielstimmigkeit

- Viele Ansichten der Alltagswelt und Wunderwelt werden aufgezeigt und vielerlei Stimmen, die daraus hervor klingen
-> Verwirrung des Orientierungssinnes
- Es gibt kein grenzenloses Glück
- Dennoch ist der Anspruch auf Glück ungebrochen
- Märchenhaftigkeit lässt sich nicht am erreichten Endzustand ablesen, sondern an dem Weg, der dort hinführt
- Rationales Weltbild: Märchenproduzierende Phantasie kann sich erst durch die Auseinandersetzung mit diesem entwickeln
- Hat nicht nur den Anspruch auf Unterhaltung, sondern auch auf Belehrung und Erkenntnis
- Ambivalentes Verhältnis zur zeitgenössischen Gesellschaftswirklichkeit
- Kunstmärchen = Novellierung des Volksmärchen
- Erzähltypus: Elemente des Märchens und der Novelle werden vermischt
- Absoluter Kunstcharakter und virtuose Sprachkunst
- Kunstmärchen = Medium für theologische, philosophische und politische Aussagen
- Literarisch, geschichtlich und individuell geprägte Abwandlungen des Volksmärchen durch namhafte Autoren

2. Vergleich Kunstmärchen und Volksmärchen

Kunstmärchen	Volksmärchen
Bestimmter Autor	Anonym
Textgestalt eindeutig fixiert	Zunächst mündlich tradiert, deshalb zahlreiche Varianten
Thematisieren der Grenze zwischen Realität und phantastischer Ebene	Emotionslose Akzeptanz und keine Legitimierung des Unerklärlichen
Charakter der Hauptfigur wird zunehmend wichtiger	Charakterlose Vorbilder
Eigentum des Verfassers: Kunstschöpfung des Dichters, gestaltet sein Werk absichtlich dichterisch Literarischer Individualstil	Allgemeingut
Nicht immer glückliches Ende	Glückliches Ende
Figuren besitzen komplexes Innenleben	Figuren sind nicht komplex
Das Wunderbare wird durchkreuzt von der Wirklichkeit	Das Wunderbare kommt nicht in Berührung mit der Realität
„Sie spiegeln einerseits den enthusiastischen Glauben an religiöse, mystische, irrationale Totalität, andererseits aber ist es gerade die Form der Kunst, wiewohl sie die letzte metaphysische Tätigkeit des Menschen darstellt, die diese Erfahrung wieder zur Fiktion, zum ästhetischen Spiel macht.“ (Tismar)	

Schwankt zwischen dem künstlichen Charakter und der Imitation der Naivität des Volksmärchens	
Personal: Zauberer, Hexen, Feen, Gnome, Geister, Zwerge, Riesen, Drachen, sprechende Tiere, eingreifende Naturgewalten, verwunschene Menschen etc	

B. Erzähler des Kunstmärchens:

I. Ludwig Bechstein:

„Groß und reich ist das deutsche Märchengbiet und wert, daß es allseits angebauet werde mit reichender Hand, ein Eldorado der Poesie, die im Volke lebt, im Volke widerhallt und die jungen Geschlechtern ihren Kindheitsmorgen rosig verklärt und ihren Pfad mit Sternen und Blumen bestreut, an welche Erinnerung unvergeßlich bleibt durch das ganze Leben“
(Aus dem Vorwort zu Ludwig Bechsteins Märchenbuch, 1853)

Biographie

- Kindheit
 - Als Kind von Caroline Bechstein, einer Beamtentochter aus Altenburg und des französischen Emigranten Louis Hubert Dupontreau kam Ludwig am 24. November 1801 in Weimar zur Welt.
 - Die mittellose Mutter gab den Säugling zu der 63-jährigen Witwe Maria Elisabeth Wertheimer in Pflegschaft. Ludwig lebte 9 Jahre bei ihr.
 - Erlösung aus diesem freudlosen und traurigen Kinderdasein, als sich der Kammerrat Johann Matthäus Bechstein sich 1810 des Kindes annahm.
 - Ludwig Bechstein wechselte vom Weimarer Gymnasium an das Lyzeum Meiningen. (war ein guter Schüler)
 - Er wandelte gerne durch Wald und Flur seiner Heimat, aber auch das geistige Umfeld seiner Schule wirkte sehr befruchtend auf die künstlerische und geistige Entwicklung von Bechstein. In diese Zeit fallen seine ersten dichterischen Versuche.
- Lehr- und Studienzeit
 - Ein Spottgedicht über die Lehrer veranlasste den Pflegevater Ludwig noch vor dem Abitur von der Schule zu nehmen.
 - Bechstein trat dann im thüringischen Städtchen Arnstadt eine Lehre in einer Apotheke an. Die Ausbildung enttäuschte ihn, in dieser Zeit fing er auch wieder mit dem Dichten an.
 - Nach Abschluss der Lehre blieb der Geselle Bechstein noch zwei Jahre in Arnstadt. In diese Zeit fällt die **Veröffentlichung seines ersten größeren Werkes, die Thüringischen Volksmärchen.**
 - Nach Tätigkeiten in mehreren Apotheken merkte Ludwig, dass er in dieser Tätigkeit keine Befriedigung finden konnte. Er stellt den ungeliebten „Broterwerb“ hinter die Dichterei.
 - Der in Sachsen-Meiningen regierende Herzog, Bernhard II, wurde auf die von Bechstein 1828 veröffentlichten **Sonettenkränze** aufmerksam, es kam zu einer Begegnung zwischen den beiden.
 - Bechstein kehrte in diesem Jahr nach Meiningen zurück und hängt den Apothekerberuf an den Nagel.
 - Ein Sonderstipendium ermöglicht die Aufnahme eines **Studiums** der Philosophie, Literatur und Geschichte in Leipzig und München. In dieser Zeit entstehen größere epische Werke.

- Nach seiner Rückkehr nach Meiningen ernannte ihn Bernhard II am 10. November 1831 zum **Bibliothekar** der herzoglich öffentlichen Bibliothek. Zu seinen Verpflichtungen als Bibliothekar gehörten auch archivarisches Aufgaben.
- Familie
 - Im August 1832 ehelichte Bechstein Caroline Wiskemann, die er während seiner Apothekerzeit kennen gelernt hatte.
 - Ein Jahr später kam sein erster Sohn, Reinhold zur Welt. Seine Frau starb aber nach längerem Leiden 1834.
 - Im Sommer 1836 heiratete er Therese Schulz. Sie gebar sieben Kinder, von denen aber nur 3 Kinder überlebten.
 - Bechstein selbst **starb am 14. Mai 1860** an Wassersucht und chronischem Leberleiden.

Werke

- Aus Bechsteins Feder flossen viele literarische Werke: Gedichte, Märchen, Sagen, Novellen, Romane, Dramen, Fremdenführer und Reiseberichte.
- Sammelleidenschaft, Bechstein sammelte in vielen verschiedenen Gebieten: Bücher, Kunstsachen, Holzschnitte, Stickereien und vieles mehr.
- Dreieinigkeit von Dichten, Forschen und Sammeln
- 1823: „Thüringische Volksmärchen“
- 1826: Sonettenkränze
- 1835: Der Sagenschatz und die Sagenkreise des Thüringerlandes
- 1838: Wanderungen durch Thüringen
- **1845: Deutsches Märchenbuch** (erste Auflage, 1856 erschien die zweite Auflage, 1857 erscheint die noch heute verlegte Ausgabe mit Illustrationen von Ludwig Richter.
- 1853: Deutsches Sagenbuch (Bechstein hat fünf große Sagensammlungen herausgegeben. Die Sagensammlung der Brüder Grimm (Deutsche Sagen 1816 /18) ist dabei die wichtigste Quelle gewesen.)
- 1858: Thüringer Sagenbuch

Das Deutsche Märchenbuch

Entstehung

- Bechstein eigentlich eher Sagensammler und Sagenpublizist
- Märchen waren als eigenständige literarische Gattung anfangs nicht Gegenstand seines volkskundlich-wissenschaftlichen Interesses.
- Erst 1844 kristallisierte sich für Bechstein das Märchen als eigenständige Gattung heraus.
- Bechsteins Märchensammlung von 1845 ist in sehr kurzer Zeit entstanden. (Initiative ging mit großer Wahrscheinlichkeit von dem Verleger Georg Wigand aus)
- Vornehmlich für ein großes, bürgerliches Publikum konzipiert
- „Bechstein steht mit dem Deutschen Märchen Buch in einer volkspädagogischen Strömung, die volksläufiges Erzählgut unter moralisierenden, aber auch volkstümlich-humorvolle Funktionskriterien sieht, und die Stoffe entsprechend auswählt und bearbeitet.“
- Stoffe der Vergangenheit werden der Gegenwart also bewusst nahe gebracht, sie werden in aktualisierender Manier aufbereitet und auf zeitgenössische Erwartungshorizonte bezogen
- Zusammengetragen und bearbeitet wurden die 90 Stücke in einem Zeitraum von ca. 3 Monaten.
- Es ist unwahrscheinlich, dass die Märchen nach mündlicher Überlieferung angefertigt wurden („Vorhandene Sammlungen helfen mir nichts, nur die Grimmsche ist brauchbar, ich will nicht von Neueren Erfundenes...“)
- Weit mehr als die Hälfte der Texte gehen nachweislich auf eine schriftliche Vorlage zurück.
- Schriftliche Quellen Bechsteins lassen sich in zwei Gruppen unterteilen: **mündliche** **Gegenwartsüberlieferungen** (des Knaben Wunderhorn, Kinder- Hausmärchen der Gebrüder

Grimm, usw.); und **schriftliche tradierte mittelalterliche und frühneuzeitliche Erzählungen**

Bechstein über Märchen

(aus den Vorwort zu seinem *Deutschen Märchenbuch*)

- Bechstein nimmt eine genaue Typisierung der Märchen vor. Er grenzt sie deutlich von Sagen und Mythen ab.
- Das Märchen vergleicht er mit dem **Kindesalter der Menschheit**, ihm sind alle Wunder möglich, es zieht Mond und Sterne vom Himmel und versetzt Berge. Für das Märchen gibt es keine Nähe und keine Ferne, keine Jahrzahl und kein Datum, nur allenfalls Namen, und dann entweder sehr gewöhnliche, oder sehr sonderbare, wie sie Kinder erfinden.
- Ich meine nur Märchen, die aus dem Volksmund überliefert, meist noch in ihm lebendig, oft auch Nachhall alter Dichtungen sind.
- Die anerkannt beste echte Märchensammlung bilden die „Kinder- und Hausmärchen der Gebrüder Grimm“. Man könnte fast sagen, sie machten jede andere überflüssig. Fast alle Märchen darin sind dem Volksmund entnommen. „Das Verdienst der Brüder Grimm war es, durch Ihre Sammlung jenen Bau zu retten, ihm für immer gesicherte Stützen zu geben. So wie sie konnte niemand Märchen sammeln.“
- Das **eigenste Element des Märchens ist das Wunderbare**. Es muss in einem Märchen etwas geschehen, das im gewöhnlichen Leben nicht geschieht (z.B. Tiere reden, Menschen verwandeln sich in Tiere, Verstorbene erscheinen wieder, mythische Wesen).
- Hauptsache beim Märchen: jede Namenhaftmachung einer geographischen Örtlichkeit vermeiden, außer es ist eine ganz allgemeine, oder eine erdichtete.
- Verzichte auf eine häufige Richtung im Kindermärchen: die böse Stiefmutter (könnte die Abneigung von Kindern die diese Märchen lesen, gegenüber ihren eigenen Stiefmüttern fördern.)
- Kein einziges der vorliegenden Märchen habe ich selbst erfunden, ich entnahm den Stoff teils mündlicher Überlieferung, teils Schriftquellen, bearbeitet habe ich sie aber alle selbstständig.

Erzählstil

- Bechsteins Märchen (*Deutsches Märchenbuch*) gehören der Gattung der **Kunstmärchen** an, sind aber einfacher und kürzer
- Bechstein hat den Stoff so bearbeitet, dass er die volkstümlichen und humoristischen Elemente hervorhob und verstärkte. Redewendungen der Alltagssprache werden oft eingeschoben.
- Häufig klingt ein Märchen aus dem anderen heraus, geht eins in das andere über. Das Märchen ist in steter Wandlung begriffen.
- Bechsteins 86 Märchen schmücken die tradierten Stoffe (vielfach aus der Grimmsammlung übernommen) teilweise mit Freude am Sprachspiel, teilweise mit dichterischem Ehrgeiz aus.
- Die Märchensammlung von Bechstein war zeitweise beliebter als die der Brüder Grimm. **Viele Grimmsche Märchenstoffe kehren allerdings bei Bechstein wieder.**
- Bei Bechstein klingen die Märchen anders, andere Figuren treten auf: Statt Frau Holle erscheint der grobschlächlige Tüschemann, und ein Schwan ersetzt „Die goldene Gans“
- Auch bei Bechstein finden sich, wie bei allen Volksbuchverfassern und Märchenbucheditoren dieser Zeit: Das Purifizieren der schriftlichen und mündlichen Quellen dieser Zeit, **Ausmerzung von Unschicklichem, Vulgärem, Obszönen, Grässlichen, Schauerhaften.**
- **Formale und inhaltliche Kennzeichen der Textsorte:**
 - alliterierte Eigennamen
 - die Motive von der verzauberten Gestalt und der unbekannt hohen Abstammung
 - eine Liebesgeschichte mit günstigem Ausgang
 - Erhöhte Verwendung charakterisierende Beiwörter (Anschaulichkeit)
- **Erzähler:**
 - durchgehend präsent, spricht gelegentlich in der ersten Person,
 - gehört der Welt des Lesers an, er bezieht die ferne Märchenwelt in die des Lesers und setzt sie in Relation dazu.

- **Erzählton:**
 - Vielzahl von Erzähltonen, betont modern, Kinderton,
 - Verschiedener Ton in den Erzählungen bedingt durch den Stoff, und die Helfer beim Niederschreiben.
 - Jeder Märchenstoff bedingt seinen eigenen Erzählton, der bisweilen erst und traurig, selbst schaurig und erschütternd sein muss, bisweilen heiter, humoristisch, ausgelassen lustig werden darf.

II. Wilhelm Hauff:

1. Biographie:

- **am 29. November 1802** in Stuttgart geboren
- **Vater August Hauff:** Jurist in württembergischen Regierungsdiensten; starb bereits 1809 im Alter von 37 Jahren – für den siebenjährigen Wilhelm ein einschneidendes Erlebnis.
- Nach dem Tod des Vaters: Leben beim Großvater in Tübingen
- Schon als Kind war Wilhelm Hauff ein **besessener Leser**. Er verschlang alles, was die Bibliothek seines Großvaters zu bieten hatte; z.B.: Räuber-, Ritter- und Historienromane, aber auch Goethe, Schiller, etc.
- Aus finanziellen Gründen kein Studium an einer Universität möglich
⇒ **Theologiestudium** (vom Staat bezahlt)
- **1825: Promotion**, jedoch keinerlei Ambitionen auf ein Pfarramt
Stattdessen: **Hofmeisterstelle** in der Familie des württembergischen Kriegsratspräsidenten von Hügel in Stuttgart. Beginn seiner schriftstellerischen Projekte.
- Im April 1825: Fertigstellung des Manuskripts für den **ersten Märchenalmanach**
August: Mitteilungen aus den *'Memoiren des Satan'*
- **Berühmt durch literarischen Skandal:**
 - Drittes Buch im Jahr 1825: *'Der Mann im Mond'* oder *'Der Zug des Herzens ist des Schicksals Stimme'*.
 - jedoch als Autor genannt: H. Clauren (preußischer Modeautor)
 - Hauff persiflierte Clauren mit dessen eigenen Mitteln:
In nur sechs Wochen schrieb er einen satirischen Gesellschaftsroman nieder. Doch das Publikum war nicht zu kurieren; es feierte den Roman als neues Meisterwerk des Bestseller-Schreibers, was sich dieser nicht gefallen lassen konnte. Es kam zur Anklage gegen Hauffs Verlag, der »wegen rechtswidriger Täuschung des Publikums durch Angabe eines falschen Verfassers« zu 50 Talern Geldbuße verurteilt wurde.
 - Das Buch verkaufte sich nicht zuletzt wegen des literarischen Skandal glänzend. Mit einem Mal war Hauff bekannt.
- In der ersten Hälfte des Jahres 1826 entstanden die Erzählungen *'Othello'* und *'Die Sängerin'*, daneben sein historischer, den Werken Walter Scotts nachempfundener Roman *'Lichtenstein'* und eine Fortsetzung der Memoiren des Satans.
- **»Große Tour«: Bildungsreise durch Frankreich, Flandern sowie Nord- und Mitteldeutschland:**
Während seines sechswöchigen Parisaufenthaltes schrieb er am **zweiten Märchenalmanach**.
Noch Ende 1826 stellte er die Novelle *'Die Bettlerin vom Pont des Arts'* und den **dritten Märchenalmanach** (*'Das Wirtshaus im Spessart'*) fertig.
- **Seit 1827:** Redakteur des Morgenblattes für gebildete Stände des Stuttgarter Verlegers Cotta.
- **Heirat mit seiner Cousine Luise Hauff.**
- 1827: Entstehung der *'Phantasien im Bremer Rathskeller'* und der Novellen *'Die letzten Ritter von Marienburg'*, *'Jud Süß'* und *'Das Bild des Kaisers'*.
August: Reise nach Tirol, um Material für einen geplanten Roman über Andreas Hofer

zu sammeln;

Krankheit nach Rückkehr – Diagnose: »**Schleimfieber**« und »**Nervenfieber**«.

- **10. November 1827: Geburt seiner Tochter Wilhelmine**
- **Am 18. November 1827** starb Wilhelm Hauff im Alter von 25 Jahren. Er liegt auf dem Hoppenlau-Friedhof in Stuttgart begraben.

2. Das Werk:

- Mitteilungen aus den Memoiren des Satan (1825/27)
- 'Der Mann im Monde oder 'Der Zug des Herzens ist des Schicksals Stimme (1825)
- Controvers-Predigt über H. Clauren und den Mann im Monde (1826)
- Lichtenstein, romantische Sage aus der württembergischen Geschichte (1826)
- **1. Märchenalmanach (1826): Die Karawane:**
 - Die Geschichte von Kalif Storch
 - Die Geschichte von dem Gespensterschiff
 - Die Geschichte von der abgehauenen Hand
 - Die Errettung Fatmes
 - Die Geschichte von dem kleinen Muck
 - Das Märchen vom falschen Prinzen
- Phantasien im Bremer Ratskeller (1827)
- **2. Märchenalmanach (1827): Der Scheik von Alessandria und seine Sklaven:**
 - Der Zwerg Nase
 - Der Affe als Mensch
 - Die Geschichte Almansors
- Novellen (1827/28)
- **3. Märchenalmanach (1828): Das Wirtshaus im Spessart**
 - Die Sage vom Hirschgulden
 - Das kalte Herz (Erste Abteilung)
 - Saids Schicksale
 - Die Höhe von Steenfall
 - Das kalte Herz (Zweite Abteilung)
- Gedichte
- Journalistische Arbeiten
- Predigten
- Reden
- Briefe

Von insgesamt vierzehn Geschichten, sind nur fünf Märchen:

Kalif Storch

Zwerg Nase

Der falsche Prinz

Das kalte Herz

Der kleine Muck

Ansonsten handelt es sich um abenteuerliche Novellen und Kurzromane. Dadurch schmeichelte er nicht nur den Kindern gebildeter Stände, die er zu erreichen suchte, sondern vor allem deren gebildeten, lesehungrigen Eltern.

3. Wie kommen Hauffs Märchen zu den Lesern?

Hauffs Märchen gelangen **verkleidet und auf Umwegen** zu seinen Lesern:

Einleitung zum ersten der drei Erzählzyklen: Hauff verkleidet sie geschickt mit einem werbenden und rechtfertigenden allegorischen Geschichtchen:

Hierin wird geschildert, dass das Märchen nicht mehr von den Menschen durch das Stadttor eingelassen wird, weil die böse Muhme Mode es verhindert. Deshalb verkleidet sich das Märchen ins Gewand eines Almanachs. Dadurch überlistet es die Wächter am Stadttor und gelangt in die Stadt. Von nun an darf es den Kindern eines wachen Familienvaters eine Freude bereiten.

In dieser Einleitung lässt Hauff Elemente anklingen, die in den folgenden Märchen immer wieder auftreten werden:

Der biedermeierliche Ton

Die Verkleidung

Das Ambiente der Ferne

Begründung des verspäteten Orientalismus liegt in der anvisierten Leserschicht:

Mit Entrückungen durchs fremde Kostüm und durch verschlungene Erzählwege erspart Hauff seinen Lesern, den gemäßigten und umbruchsfeindlichen Bürgern zweierlei:

- die bedrückende Nähe der oft ungewöhnlich blutrünstigen Ereignisse
- die unverblünte Botschaft einer allzu einheimischen braven Moral, die aus seinen Märchen spricht.

4. Hauffs Erzählstil:

4.1. Dämpfung wesentlicher Märchenmotive:

Im Gegensatz zu typischen Märchenwerken hält sich Hauff weitgehend an **beliebte Formeln zeitgenössischer Unterhaltungsromane**.

z.B.: Enträtselung eines bislang dunklen Familienschicksals am Ende einer Geschichte
Hauff greift zwar auch durchweg wesentliche Formen und Verfahren, Motive und Situationen des Kunst- wie des Volksmärchens auf. Doch er schwächt sie entschieden ab:

a) Verharmlosung des instrumentalen Erzählens:

Hauff traut dem instrumentalen Erzählen die bislang gültigen, poetisch glaubwürdigen Kräfte nicht länger zu.

Diese bestehen darin, dass man glaubte, dass das Erzählen

- ein Verhängnis durchkreuzen kann.
- den gewaltsamen Tod oder einen anderen lähmenden Notstand überwinden kann
- persönliche und gesellschaftliche Ziele gegen scheinbar übermächtige Widerstände durchsetzen kann.

Dennoch möchte Hauff auf das instrumentale Erzählen nicht verzichten, da es jahrhundertlang ein markantes und reizvolles Gütezeichen der beiden Gattungen, Märchen und Novelle, die er erfolgreich fortführen möchte, darstellte.

Deshalb bringt er das instrumentale Erzählen mit ein, verharmlost es aber, indem er:

- es als Mittel zur Stauung und Beschleunigung des romanhaften Rahmengeschehens einsetzt
- die Erzählrunde die Gefühlsregungen vorfühlen lässt, die er beim Leser auslösen möchte

b) Reduzierung der Eigentätigkeit der Figuren:

- Hauff lässt seine Helden weniger handeln als etwas erleiden und durchstehen.
- Er spielt epochale politische und soziale Erschütterungen – anders als Goethe oder Tieck – nur darum an, um ihnen vage Abscheu und moralische Winke zu entnehmen.

FAZIT:

Durch die Verharmlosung wesentlicher Märchenmotive verspielt Hauff die poetische Energie, die sie zuvor hatten.

Darunter leidet die künstlerische Stringenz seiner Erzählungen. – Keineswegs aber leidet die Anziehungskraft seiner Erzählungen aufs Publikum.



Missverhältnis zwischen fragwürdiger literarische Qualität und großer, fortdauernder Lesergunst

4.2. Leitmotive in Hauffs Märchen:

a) Die Verkleidung:

Das auffällig wiederkehrende Motiv der freiwilligen Verkleidung bei Hauff erscheint durchweg in bedenklichem, oft gefährlichem Zusammenhang:

- Die gewählte Kleidung ist dem Träger fremd, von Natur aus oder von seinem sozialen Stand her.
- Die Verkleidung bringt seinem Träger letztlich kein Glück.
- Sie verzeichnet ein Missverhältnis von Wollen und Können, von Anspruch und Erfüllung.
- Sie stellt die Identität der Person, die darin steckt, infrage.

FAZIT:

- **Verkleidung gilt als Warnsignal für Märchenheld und Leser:**
Wenn die Kleidung den Charakter ihres Trägers verleugnet, schwindet der bürgerliche Höchstwert einer unverwechselbaren Persönlichkeit.
- **Kleider machen Leute, zumindest so lang, bis sich herausstellt, dass sie ihnen nur äußerlich passen.**

b) Die Enthauptung:

- Sticht aus Hauffs sonst so gemäßigter Wunderwelt heraus
- Auch das Motiv der Enthauptung soll die Einmaligkeit jedes Einzelnen betonen - im Gegensatz zum technischen Fortschritt, der die Menschen alle als Arbeitskraft als gleich ansieht.
Der Verkleidete droht, sich im fremden Kostüm zu verlieren.
Wer geköpft zu werden droht, bangt auch um sein einmaliges Gesicht und damit um seine Identität.

c) Die Zaubernadel oder die Geheimnisse des Kapitals:

Bsp.: Das Märchen vom falschen Prinzen:

- handelt von Schneider, der das übrige Schneidergewerbe der Stadt durch gute Ware zu Billigstpreisen praktisch brotlos macht.
- Diese billigen Preise resultieren aus noch nicht da gewesenen Produktionsverhältnissen.
 - Im Märchen sind dies Zaubernadel und Zauberzwirn
 - In Realität sind dies verborgene Lohnsklaven oder Maschinen, die menschliche Arbeitskräfte einsparen.
- Hauff will hiermit sein **Unbehagen** äußern gegenüber dem **mehr und mehr ausgreifenden Industriekapitalismus**, der das Alltagsleben der Handwerker, Kaufleute und Beamten durcheinander bringt.
- Diesen beunruhigenden aktuellen Sachverhalt verklärt Hauff aber durch die ferne Sphäre und die **übernatürliche Herkunft seiner Mittel**:
Dadurch, dass er die Ursache für das Unheil aus Feenhand hervorgehen lässt, ist also wieder mal keine direkte Gesellschaftskritik zu erkennen.

d) Wuchernde Charakterfehler: Das kalte Herz:

- Hier wird der **Preis** dargestellt, den man für **kurzfristiges Reichtum** und äußerliches Ansehen zahlen muss:
- Labakan, der über seinen Stand hinausdrängt, muss sein **menschlich warmes Herz eintauschen für das kalte Herz** aus den Beständen des schrecklich splendiden Holländermichel.

e) Intakter Handel: ('Kalif Storch' und 'Der Scheik von Alessandria'):

Hauff ist beunruhigt durch die **zunehmend anonyme, vielfach entmenschlichte Entwicklung der bürgerlichen Wirtschaft**.

Er versucht, sie poetisch zu lindern, indem er sie auf **Charakterschäden** zurückführt und in seinen Märchen zeigt, dass es **auch Geschäfte aus und mit menschlicher Güte gibt**, die sogar der Himmel gutheißt.

f) Verdorbener Handel ('Zwerg Nase'):

Als verdorbenen Handel stellt Hauff in 'Zwerg Nase' den Handel dar, der uneigennützig betrieben wird und durch den somit das Tauschgeschäft entfällt. So verhilft die Gans Mimi Jakob zur Rückverwandlung ohne eine Gegenleistung zu erwarten.

Dieser verdorbene Handel verhilft beiden zum Glück:

Jakob lebt reich wieder bei seinen Eltern. Mimi kehrt zu ihrem Vater zurück, der sie wieder in seine Tochter zurückverwandelt.

Allerdings kann es in Hauffs Märchen nicht zu vollkommenen Glück kommen. Dem entgegen stehen die engen deutschen Spielräume (nach Hauff's Wahrnehmung.)

In einem Volksmärchen würden die beiden zusammen glücklich werden. Dies ist in Hauff's Märchen unmöglich, da **Reichtum und Liebe sich nicht vereinen lassen**.

Übrig bleibt nur der **wunderlose Alltag**.

III. Hans Christian Andersen

1. Biographie:

- 2. April 1805 Geburt in Odense/Dänemark, als Sohn eines ärmlichen Schusters und einer Wäscherin
- 1816 stirbt der Vater
- 6. September 1819 der 14-jährige kommt nach Kopenhagen mit dem Ziel berühmt zu werden → kein Erfolg als im Gesang und Theater
- Der damalige Direktor des Königlichen Theaters Kopenhagen Jonas Collin nahm Andersen in seine Familie auf und beauftragte seinen Sohn Edvard ihm gute Manieren beizubringen.
- 1822-27 Schüler der Lateinschule in Slagelse, ermöglicht durch König Friedrich VI. von Dänemark
- 1828 Abitur in Kopenhagen
- 1829 „Fußreise vom Holmes Kanal zur Ostspitze von Amager“ (eigentliches Debütbuch)
- 1831 erste Auslandsreise in den Harz und die Sächsische Schweiz
- 1833-34 große Bildungsreise mit 2-jährigem Stipendium, Tod der Mutter
- 1835 Durchbruch mit dem Roman „Der Improvisator“, erstes Heft „Märchen erzählt für Kinder“
- 1837 Der Roman „Nur ein Geiger“ hat ungeheuren Erfolg in Deutschland
- 1840-41 Orientreise, Donaufahrt
- 1842 Reisebuch „Eines Dichters Basar“
- 1843 Paris-Reise, verliebt sich in Jenny Lind
- 1844 erster Besuch in Weimar und Gast bei Jacob Grimm
- 1847 erste Selbstbiographie „Das Märchen meines Lebens ohne Dichtung“
- 1849 große Schwedenreise „In Schweden“
- 1851 Andersen erhält den Titel Professor
- 1855 „Das Märchen meines Lebens“

- 1857 Gast bei Charles Dickens
- 1862-63 Reise nach Spanien „In Spanien“ und Nordafrika
- 1867 Ehrenbürger in Odense
- 1872 letzten Märchen erscheinen
- 1873 letzte Auslandsreise in die Schweiz
- 1874 Ernennung zum Konferenzrat
- als kranker und morphiumsüchtiger Greis wird Andersen ein unausstehlicher Egoist, rücksichtslos, der aus Geiz in einer kalten Wohnung friert, leidet an Kopfschmerzen und Depressionen
- 4. August 1875 H.C.Andersen stirbt an Leberkrebs, Grab auf Assistens-Friedhof in Kopenhagen

Neben den Märchen hat Andersen drei Autobiographien und eine umfangreiche Korrespondenz von rd. 5000 Briefen und Reisebüchern verfasst. Seine Märchen wurden in mehr als 30 Sprachen übertragen, und sogar außerhalb Europas verbreitet. Dies ist eigentlich sehr faszinierend, da die Probleme Andersens aus einem völlig anderen Kulturkreis entspringen. Seine Märchen waren zunächst nur ein Nebenprodukt, da er mit großen Werken einen großen Namen machen wollte.

Er war oft verliebt, in beide Geschlechter, jedoch hatte er keine erotischen Verhältnisse. Er blieb sein Leben lang unverheiratet und ohne längere persönliche Bindung.

Der wichtigste internationale Kinderbuchpreis wurde nach Andersen benannt: Hans Christian Andersen Award.

2. Erzählstil:

- klare einfache Struktur vom Volksmärchen übernommen
- Alltagssprache → seine Märchen sollten mehr erzählt als gelesen werden
- doppelte Erzählhaltung: Kinder verstehen äußere Handlung, Erwachsene sollen etwas mit nach Hause nehmen → formale und inhaltliche Innovation der Gestaltung: das Kindliche nimmt einen breiten Raum ein, Kinder bekommen einen kindgemäßen Platz, er hebt sie vom idealisierten Thron → handlungsmäßige Subjekte, die denken, fühlen, sprechen und Phantasie haben „Aber er hat ja gar nichts an!“ (Des Kaisers neue Kleider)
- Andersen malt mit der Feder (malerischer Effekt)
- Komik und Humor
- unverhoffter Zauber
- Dinge reden und handeln, weil Andersen denkt, dass sich in Dingen und Personen die Gedanken Gottes offenbaren
- oft trauriges Ende, das den konventionellen Glücks- und Versöhnungserwartungen der Gattung Märchen widerspricht, adressiert eine moralisierende Botschaft an den Leser, selbst Schlüsse aus dem Erlebten zu ziehen
- zeigen offensichtlichen und symbolisch verschlüsselten Bezug auf zeitgenössische und soziale Realität
- lautmalerische Elemente vermitteln Bewegung und Anschaulichkeit
- reiche Erfindungsgabe, lebendige Schilderung, treffender Witz, schöne Sprache
- Anfang Schneekönigin:
 - er ruft auf, dass es mit Erzählen los geht
 - ✓ er spricht mit „Wir“
 - ✓ weist mit launigem Witz aufs Ende hin
 - ✓ springt mitten ins Geschehen
 - ✓ er bahnt nichts an vom Nullpunkt her, wirft vielmehr Brocken ins Gespräch
 - ✓ Ausspruch „Seht!“ lenkt vom gedruckten Text ab und weist auf das sinnliche Ereignis des Erzählens und die erzählenden Ereignisse
- erstrebt lebhaft familiären Kontakt zum Leser
- keine verallgemeinernden endgültigen Abschiedsformeln

- dauerhafte Gegenwart, schaubar und spürbar durch Wiederholungen und „Da“
- An- und Ausrufe, eindringliche rhetorische Fragen, bekräftigende Adverbien, gesteigerte Wiederholungen, nachdrückliche Prosarefrains, übertrumpfende Superlative, drastische Klangmalereien
- beschwörerisch gestikulierendes, ein- und aufdringliches Erzählen
- alltägliche Helden in bezeichnender Haltung: der standhafte Zinnsoldat; das hässliche Entlein; die Nachtigall, wie sie zum Kaiser fliegt; die zierlich leidende Prinzessin auf der Erbse
- poetische Bildkraft gewisser stimmungshaltiger Einzelheiten
- stolzer Triumph oder quälende Demütigung, bedrückendes Versagen oder beschwingtes Gelingen, einsames Elend oder einspringende Hilfsbereitschaft
- Elementarsituationen
- Miniatur
- Hans Christian Andersen will weg von überkommenen Wundern des volkstümlichen Zaubermärchens
- überraschende Perspektiven auf die Welt von unten oder innen heraus
- kein freier Auslauf für Helden
- gab selbst dem trockensten Satz Leben

3. Quellen:

- angelehnt an dänische, deutsche und griechische Sagen und historische Begebenheiten
- Vermischung von Erfindungen mit Volks- und Kunstmärchen, sowie Sagen und Fabeln
- Erfahrungen seiner Reisen
- versteckte autobiographische Züge: Außenseiterrolle des hässlichen Entleins, Narzissmus des Kaisers, Unglück und Armut des tragischen Mädchens mit den Schwefelhölzern, die kleine Meerjungfer → Outsider aus Tiefe, der in der neuen Welt nicht akzeptiert wird
- Entnahme aus einem Anschauungskreis, der den Kindern sehr nahe liegt
- persönliche Beziehungen: das Märchen „Nachtigall“ erinnert an die schwedische Sopranistin Jenny Lind, die als schwedische Nachtigall bekannt war, stellt sie mechanischem Vogel gegenüber, wahrer Wert wird erst am Schluss erkannt
Dass Hans Christian Andersen 1836 nicht zu Edvard Collins Hochzeit eingeladen wurde, hat sich in seinem Märchen „Die kleine Seejungfrau“ niedergeschlagen.
- Erinnerungen der Kindheit als Vorbilder benutzt → unverwischbarer subjektiver Charakter
- traurige Momente: Mutterliebe, Liebessehnsucht, Dummheit, Hochmut
- 1001 Nacht

4. Intention:

- ausdrückliche Belehrung, nützlicher Lesegewinn besonders für Erwachsene
- macht Erwachsene zu Kindern → belehren, ermahnen, beglücken, schonen
- doppelte Erzählhaltung

Literatur:

- Erlacher, Carl: Grimm und Andersen: Eine Studie über Märchendichtung. Langensalza, 1929.

- Andersen, Hans Christian: Hans Christian Andersen. Dänische Rundschau. Kopenhagen, 1975.
- Klotz, W. (1985): Das europäische Kunstmärchen. Stuttgart
- Hauff, Wilhelm: Sämtliche Kunstmärchen, NEBEL VERLAG GmbH, Eggolsheim
- Ludwig Bechstein, Deutsches Märchenbuch, Reclam Verlag, Stuttgart 1996
- Ludwig Bechstein, Sämtliche Märchen, Albatross Verlag, Düsseldorf 2003
- www.wikipedia.de
- www.dieterwunderlich.de
- www.dieuniversitaet-online.at
- www.altmeinigen.de/bechstein/bechstein.htm
- www.meinigermuseum.de/bechstein-extra.html
- www.meinigermuseen.de/bechstein.html
- www.erfurt-web.de/BechsteinLudwig
- <http://www.sign-lang.uni-hamburg.de/fb07/GermS/Personal/SchmidtKnaebel/Bechstein-Texte.html>

Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg - Erziehungswissenschaftliche Fakultät
 Hauptseminar: Das Märchen: Theorien – Strukturen – Rezeption – Deutungsmuster
 Dozentin: Dr. Marlies Hübner – Datum: SS 2005 / 22.06.2005
 Referentinnen: Karola Lindemann, Ina Sarakun, Johanna Vogel
 Thema: Funktion und Bedeutung für Heranwachsende, entwicklungspsychologisch, literarästhetisch
 für das Grundschulkind und für den Sekundarstufenschüler

Das Märchen

I. Funktion und Bedeutung für Heranwachsende

1. *Vergleich* des kindlichen Seins mit Wesens- und Strukturmerkmalen des Zaubermärchens

Struktur- und Wesensmerkmale des Märchens	Das Wesen des Kindes
kosmische <u>Allverbundenheit</u> des Helden; Geborgenheit und Sicherheit	entspricht dem Bedürfnis des Kindes (von höheren Mächten) getragen zu sein
<u>Eindimensionalität</u> Diesseits- und Jenseitswelt auf einer Ebene	ganzheitliches Erfassen der Welt; Phantasie und Wirklichkeit sind nicht getrennt
<u>Anschaulichkeit</u> ; Bilddenken	Bildhaftigkeit des Denkens; vorwissenschaftl. Denken zwischen 5. u. 10. Lebensjahr
einfacher, klarer, <u>linearer Handlungsverlauf</u> ; keine verzweigten Beziehungen	Kind kann seine Imagination in die Rahmen- erzählung einfließen lassen
<u>Flächenhaftigkeit</u> ; entpersönlichte Figuren	Kind kann in die Rolle des Helden schlüpfen
das <u>Wunderbare</u> ereignet sich	so wie es im kindlichen Spiel möglich ist
<u>Ungewöhnliches</u> , Fantastisches und Neues	erfreut seine Neugier und Optimismus
ein <u>gutes Ende</u>	Hoffnung als lebenserhaltendes und bejahendes Moment in der kindl. Entwicklung
Märchenhelden gehen einsam ihren Weg	Kinder müssen ihre Erfahrungen machen
Märchen als Ausdruck der Geheimnisse des menschl. Seins; <u>Urprobleme der Menschheit</u>	Menschheitserfahrungen sind durch die Bildsprache ganzheitlich erlebbar/ erfüllbar; finden sich auch im kindlichen Spiel u. in Träumen wieder
Sprachliche Gestaltungsmittel: einfache, klare, lineare Sprache	entspricht dem konkret-bildhaften Sprechen und Sprachverhalten des Kindes
das <u>Verb</u> hat die stärkste Aussagekraft; z.B. Traurigkeit als Weinen	das K. bevorzugt bis zum frühen Schulalter Verben zum Beschreiben von Gefühlen und benutzt „Dingwörter“ für Eigenschaften
Werte und Besonderheiten als Extreme gekennzeichnet; <u>Übertreibungen</u> (Schwarz- Weiß-Malerei)	das K. tut dies ebenso in seinen Erzählungen; empfindet die Eindeutigkeit als Klarheit
<u>Wiederholungen</u>	Kind erkennt Vertrautes, gewinnt Gewissheit

Anfangs- und Schlussformeln	das Kind liebt sie wie Zaubersprüche
-----------------------------	--------------------------------------

- ⇒ Das Märchen hat viele Bezüge zu Persönlichkeitsaspekten des Kindes
- ⇒ Die Struktur des Märchens bietet dem Kind Festigkeit und Verlass;
„ ...vom Anfang bis zum Schluss kann das Kind trotz tödlicher Gefahren für den Helden auf die Kraft des Märchenweltengeistes rechnen, die alles zum Guten wenden wird.“³

2. Menschliche Seinswerte / Werte, die im Märchen verwirklicht sind:

¹ Bergmann, I.: Erziehung zur Verantwortlichkeit durch die Zaubermärchen der Brüder Grimm unter besonderer Berücksichtigung der Sinnkategorie V.E. Franks. Frankfurt a. M. 1994, S.163.

Liebe und Verantwortlichkeit – Liebe ist der Grundton und die Grundmacht des Märchens, die unstillbare Sehnsucht nach Ganzheit, Ergänzung, Wunsch nach Nähe und Vereinigung; zum Bild der Liebe gehören: Mut, Geduld, Geschicklichkeit, Hilfs-, Opferbereitschaft; ihre Tugenden sind: Bescheidenheit, Demut, Mitleidsfähigkeit, Aufrichtigkeit, Treue, Selbstvergessenheit; Selbstlosigkeit und Mitleid als die wichtigsten Triebfedern

Selbstverwirklichung – die Erlösung des Menschen aus einer Verzauberung

Glück – Grundidee des Märchens

Reichtum als Synonym für Glück, und langes Leben als Bild von „Befriedet sein“

Wahrheit – „wahr“haftig sein und auf-„richtig“-sein zeigt sich durch auf dem richtigen Weg sein; das Wahre haftet an ihm (Gold haftet an der Goldmarie)

Ordnung – Wiederherstellung von in Unordnung geratenem; Beseitigung des Bösen

Befreiung – im weitesten Sinne – (von dem Bösen schlechthin) aus Versteinerung, aus einer Tiergestalt, aus der Gefangenschaft fremder Peiniger und aus der eigenen Be-fangenheit

das Sinnvolle geschieht

ausgleichende Gerechtigkeit – als innere Genugtuung

allgemein-menschliche Religiösität – die sittlichen Werte decken sich mit denen der großen Religionen; es wirken jenseitige Mächte und übernatürliche Wesen; Gut und Böse

3. Sinnbilder im Märchen – und ihre Wirkung auf das Kind

➤ Entwicklungsgeschichte – Reifungsprozess, Menschwerdung

Das Märchenheldenschicksal handelt von der an jeden Einzelnen gestellten (Lebens-) Aufgabe; indem Ängste überwunden werden, entwickelt sich Persönlichkeit und Sinn.

➤ Gut und Böse als polare Entsprechung

Alle Dinge und Eigenschaften sind paarweise vorhanden; das eine bedarf des anderen für seine jeweilige Existenz und die Existenz des Ganzen.

Das Gute wächst und entwickelt sich erst in der Auseinandersetzung mit dem Bösen.

➤ Das Königliche

Der König ist das Urbild des Höchsten der Schöpfung, die Verkörperung des Göttlichen.

Das Königliche ist das wahrhaft Herrschende einer Ordnung, das aus in sich ruhender Festigkeit im Lebendigen in Erscheinung tritt.

Jeder Mensch ist metaphorisch gesehen ein werdender König, der den nur für ihn bestimmten Weg zu sich selbst – zu seinem eigenen Königreich – erkennen muss. Dann ist er Herrscher über sich selbst und gleichzeitig Dienender des kosmischen Gesetzes.

Das Königliche hat seine polare Entsprechung im Hässlichen und Bösen.

⇒ „ Diese Reifungsprozesse im Märchen werden vom Kind fühlend verinnerlicht. Ihre Wirkung ist unsichtbar und doch tiefgreifend als hoffnungsspendende und sicherheitsgebende Grundorientierung lebensbegleitend spürbar. “²

4. Funktion der Märchen entwicklungspsychologisch

Was bewirken die Bilder und Sinn-Bilder in den Kinder?

- Erweitern die Imaginations- und Erlebnisfähigkeit
 - öffnen noch unbekannte Lebensbereiche
 - regen Sprachhandeln an
- Veranschaulichen moralische Grundsätze
 - geben klare Wertorientierung
 - fördern Kritik- und Wertungsfähigkeit
 - fördern Verstehensfähigkeit
- Ermuntern zu Weltvertrauen, Selbstvertrauen, Vertrauen auf einen glücklichen Ausgang
- Vertrauen auf die Gerechtigkeit
- Grausamkeiten → das Böse muss ein Ende finden
- Klären Emotionen
- Geben Geborgenheit
- Helfen Sinn des Lebens zu finden
- Helfen seelische Probleme zu bewältigen, z.B. Ablösungskonflikte; bieten Handlungsperspektiven und Lösungen an

5. Bedeutung für den Heranwachsenden

- empfehlenswerte, altersgerechte Kinderliteratur
- thematisiert Grunderfahrungen des Menschen; therapeutisch einsetzbar
- versinnbildlicht Aspekte der menschlichen Lebenswirklichkeit
- Bedeutung des Erzählens und der Erzählatmosphäre; Beziehung Erzähler/Kind
- Vorlage für vielfältige Kommunikationsanlässe z.B. Spielform (Puppen-, Schattenspiel)
- Entwicklung der Freude am Erzählen

II. Methodische Umsetzung der Märchen in der Schule

1. Märchen als Erziehungsmethode, als Möglichkeit zum Erwecken des Interesses, somit auch die Schaffung der lernangemessenen Atmosphäre.

Formen des Umgangs mit dem Volksmärchen:

Das Erzählen und Vorlesen,
das Nacherzählen, Rollenspiele,
Spiele mit selbst hergestellten Puppen,
Pantomimen,
Nachspüren von Rhythmen und Bewegungen,
Märchen als Klanggeschichte,

² Vgl. Bergmann, I.: a.a.O., S. 169.

Singspiele,
Malen,
Herstellen eines großen Gemeinschaftsbildes,
transparente Fensterbilder,
Erzählkino,
Herstellen eines Klassenmärchenbuches,
Backen von Märchenfiguren,
Gestalten eines Märchenfestes.

2. Auswertung einer Erzählerbefragung über Erfahrungen beim Erzählen der Märchen für Grundschul Kinder.

- Die Existenz eines Märchenalters in der kindlichen Entwicklung wird im Grundschulalter gesehen, das seinen Höhepunkt zwischen 5 und 7 Jahren hat, also in die Zeit des Schulanfanges fällt. Für diese Altersstufe werden Zaubermärchen empfohlen.
- Alle von Studenten favorisierten Märchen sind Zaubermärchen. Das bestätigt die Annahme, dass die Zaubermärchen eine starke Wirkung auf die kindlichen Rezipienten haben und sogar noch im Erwachsenenalter als „Lichtpunkte“ erlebt werden.
- Die besondere Bedeutung der Bildsprache des Märchens für die kindliche Entwicklung ist durch die Aussagen der Erzählerbefragung bestätigt worden. Sie wird als wichtigster Einflussfaktor beim Märchenerzählen gewertet.

3. Motto: „Mehr Erzählen, weniger Ablesen“. Durch ein erzählendes Märchens wird das Kind in die Geschichte wortstäblich eingegliedert. Solcher Eingliederungsprozess wird zur Grundlage für andere neue Geschichten.

4. Der Umgang mit dem Zaubermärchen als Begegnung mit einem Kunstwerk.

Der Umgang mit Gedichten und Märchen hat große Bedeutung für die Entwicklung des Kindes. Durch den schwingenden Rhythmus des Sprechenden kann sich der Hörende auf den folgenden Takt verlassen und sich ihm hingeben, weil er ihm Sicherheit gibt. Ein Gedicht wird dann zum Dialog zwischen dem Dichter und dem, der das Gedicht für sich entdeckt hat.

5. Das Märchen als personale Begegnung für den Schulanfänger.

Bewiesen ist, dass Kinder bestimmte ethische Werte und Normen brauchen, die sie im Leben entdecken und in sich selbst abbilden können und als eigene neu gestalten müssen. Erst die Existenz dieses inneren Wertesystems macht das Kind zu einem eigenständigen Menschen, der nicht fremden Einflüssen ausgeliefert ist. Kinder im Schulanfang sind besonders über das Fühlen, das bildhafte Denken, das bedeutungsvolle Sprechen des Lehrers und die poetische

Sprache in ihrem Wesen zu erreichen. Das Märchen erzählen gewährt dem Kind einen Freiraum der Stille und Geborgenheit, in dem es sich seiner Phantasie hingeben kann.

III. Praktische Umsetzung am Beispiel: „Die Bienenkönigin“

Die Bienenkönigin

Zwei Königssöhne gingen einmal auf Abenteuer und gerieten in ein wildes, wüstes Leben, so dass sie gar nicht wieder nach Haus kamen. Der jüngste, welcher der Dummling hieß, machte sich auf und suchte seine Brüder; aber wie er sie endlich fand, verspotteten sie ihn, dass er mit seiner Einfalt sich durch die Welt schlagen wollte, und sie zwei könnten nicht durchkommen und waren doch viel klüger. Sie zogen alle drei miteinander fort und kamen an einen Ameisenhaufen. Die zwei ältesten wollten ihn aufwühlen und sehen, wie die kleinen Ameisen in der Angst herumkröchen und ihre Eier forttrügen, aber der Dummling sagte: „Lasst die Tiere in Frieden, ich leid's nicht, dass ihr sie stört.“ Da gingen sie weiter und kamen an einen See, auf dem schwammen viele, viele Enten. Die zwei Brüder wollten ein paar fangen und braten, aber der Dummling ließ es nicht zu und sprach: „Lasst die Tiere in Frieden, ich leid's nicht, dass ihr sie tötet.“ Endlich kamen sie an ein Bienennest, darin war so viel Honig, dass er am Stamm herunterlief. Die zwei wollten Feuer unter den Baum legen und die Bienen ersticken, damit sie den Honig wegnehmen könnten. Der Dummling hielt sie aber wieder ab und sprach: „Lasst die Tiere in Frieden, ich leid's nicht, dass ihr sie verbrennt.“ Endlich kamen die drei Brüder in ein Schloss, wo in den Ställen lauter steinerne Pferde standen, auch war kein Mensch zu sehen, und sie gingen durch alle Säle, bis sie vor eine Tür ganz am Ende kamen, davor hingen drei Schlösser; es war aber mitten in der Türe ein Lädlein, dadurch konnte man in die Stube sehen. Da sahen sie ein graues Männchen, das an einem Tisch saß. Sie riefen es an, einmal, zweimal, aber es hört nicht; endlich riefen sie zum drittenmal, da stand es auf, öffnete die Schlösser und kam heraus. Er sprach aber kein Wort, sondern führte sie zu einem reichbesetzten Tisch; und als sie gegessen und getrunken hatten, brachte es einen jeglichen in sein eigenes Schlafgemach. Am andern Morgen kam das graue Männchen zu dem ältesten, winkte und leitete ihn zu einer steinernen Tafel, darauf standen drei Aufgaben geschrieben, wodurch das Schoss erlöst werden könnte. Die erste war, in dem Wald unter dem Moos lagen die Perlen der Königstochter, tausend an der Zahl, die mussten aufgesucht werden, und wenn vor Sonnenuntergang noch eine einzige fehlte, so war der, welcher gesucht hatte, zu Stein. Der älteste ging hin und suchte den ganzen Tag, als aber der Tag zu Ende war, hatte er erst hundert gefunden; es geschah, wie auf der Tafel stand, er ward in Stein verwandelt. Am folgenden Tag unternahm der zweite Bruder das Abenteuer; es ging ihm aber nicht viel besser als dem ältesten, er fand nicht mehr als zweihundert Perlen und ward zu Stein. Endlich kam auch an den Dummling die Reihe, der suchte im Moos, es war aber so schwer, die Perlen zu finden, und ging so langsam. Da setzte er sich auf einen Stein und weinte. Und wie er so saß, kam der Ameisenkönig, dem er einmal das Leben erhalten hatte, mit fünftausend Ameisen, und es währte gar nicht lange, so hatten die kleinen Tiere die Perlen miteinander gefunden und auf einen Haufen getragen. Die zweite Aufgabe aber war, den Schlüssel zu der Schlafkammer der Königstochter aus der See zu holen. Wie der Dummling zur See kam, schwammen die Enten, die er einmal gerettet hatte, heran, tauchten unter und holten den Schlüssel aus der Tiefe. Die dritte Aufgabe aber war die schwerste, aus den drei schlafenden Töchtern des Königs sollte die jüngste und die liebste herausgeholt werden. Sie glichen sich aber vollkommen und waren durch nichts verschieden, als dass sie, bevor sie eingeschlafen waren, verschiedene Süßigkeiten gegessen hatte, die älteste ein Stück Zucker, die zweite ein wenig Sirup, die jüngste einen Löffel voll Honig. Da kam die Bienenkönigin

von den Bienen, die der Dummling vor dem Feuer geschützt hatte, und versuchte den Mund von allen dreien, zuletzt blieb sie auf dem Mund sitzen, der Honig gegessen hatte, und so erkannte der Königssohn die rechte. Da war der Zauber vorbei, alles war aus dem Schlaf erlöst, und wer von Stein war, erhielt seine menschliche Gestalt wieder. Und der Dummling vermählte sich mit der jüngsten und liebsten und ward König nach ihres Vaters Tod; seine zwei Brüder aber erhielten die beiden andern Schwestern.³

Funktion:

Bedeutung:

Sinnbildliche Aussagen:

Grausamkeiten:

Literatur:

Bergmann, I.: Erziehung zur Verantwortlichkeit durch die Zaubermärchen der Brüder Grimm unter besonderer Berücksichtigung der Sinnkategorie V.E. Frankls, Frankfurt a. M. 1994.

Bettelheim, B.: Kinder brauchen Märchen, München 1994.

Ellwanger, W./Grömminger, A.: Märchen – Erziehungshilfe oder Gefahr?, Freiburg 1977.

Maier, K.-H.: Jugendliteratur. Formen, Inhalte, pädagogische Bedeutung, Bad Heilbrunn/Obb. 1993.

Reger, H.: Literatur- und Aufsatzunterricht in der Grundschule, Baltmannsweiler 1984, S.165-191.

Richter, K.: Kinderliteratur in der Grundschule, Baltmannsweiler 2001.

Röhrich, L.: Märchen und Wirklichkeit, Baltmannsweiler 1954?.

Zitzlsperger, H.: Kinder spielen Märchen. Schöpferisches Ausgestalten und Nacherleben, Weinheim u.a. 1994.

³ Bergmann, I.: a.a.O., S. 216f.

Friedrich - Alexander – Universität Erlangen – Nürnberg

Erziehungswissenschaftliche Fakultät

Sommersemester 2005

Hauptseminar: Das Märchen

Dozentin: Dr. Marlies Hübner

Referentinnen: Melanie Steckel, Diana Krautzig, Julia Reubelt, Petra Altinger

Datum: 29. Juni 2005

Märchenveränderungen, -umkehrungen, -dichtungen: parodistisch

I. Theorie

1. Vorbemerkung

- neue, veränderte Märchen erst ab bestimmten Alter – ideal 11 Jahre
- bis dahin die „echten“ Märchen in den Vordergrund stellen
- Kinderwelt = Wunsch- und Wunderwelt -> Verwirklichung im Märchen
- Märchen - fast immer ein glückliches Ende -> wichtig für Kinder – alles kommt wieder in Ordnung⁴

2. Neue Märchen⁵

- neue „Gattung“ innerhalb d. KJL
- Unterteilung der neuen Versionen der Märchen in moderne u. veränderte M.

2.1 Moderne Märchen

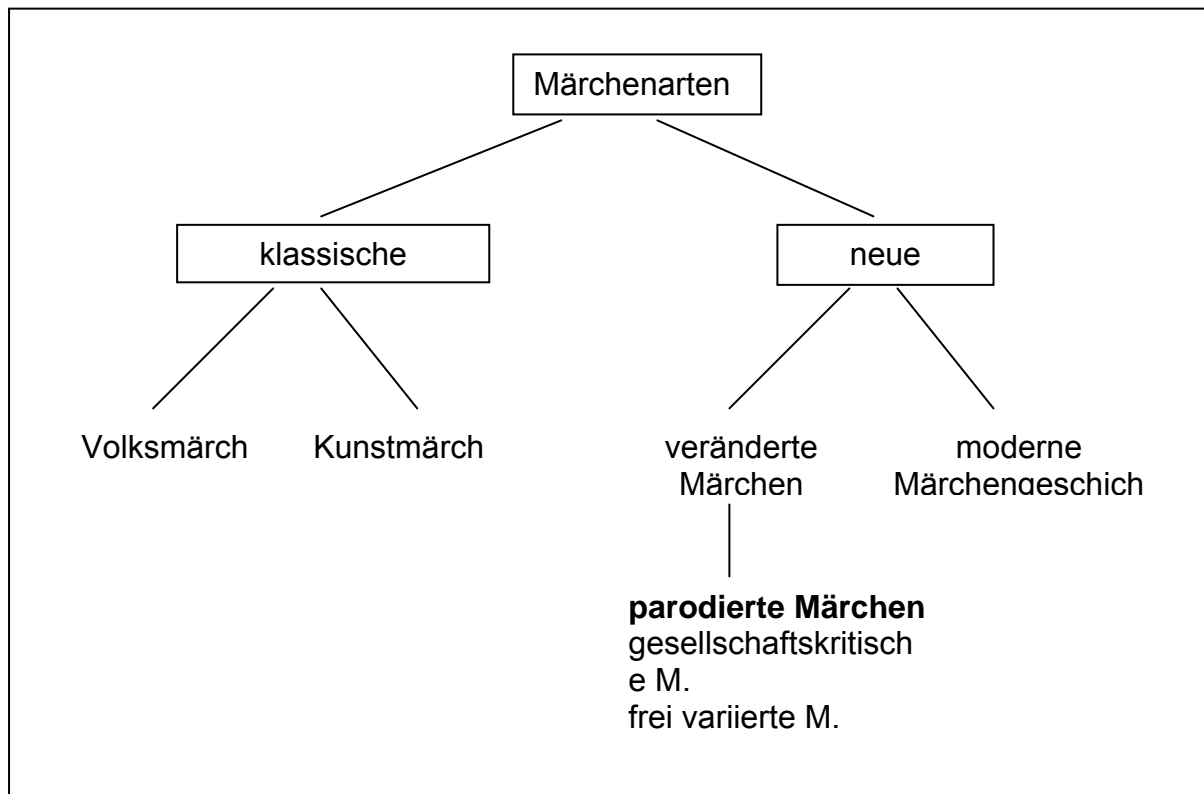
- sind von den „echten“ Märchen weit entfernt
- anhand der Überschriften ist schon erkennbar, dass sie keinen direkten Bezug zu den traditionellen M. haben (Paul Maar: „In einem tiefen dunklen Wald“ oder „Der tätowierte Hund“)
- gelegentliche Verwendung typisch märchenhafter Elemente oder bestimmter Märchenformen u.- strukturen, jedoch weitgehend eigenständige, unabhängige Geschichte

2.2 Veränderte Märchen

- Ausrichtung am Originalmärchen, daher viele Gemeinsamkeiten
- Titel ist meist übernommen oder leicht abgewandelt -> Kennzeichnung der engen Verbindung zur Vorlage
- 5 Hauptformen (siehe Abb. 2.2/1)
 - parodierte Märchen (z.B. Janosch, Dr. Wolfgang Pèhan)
 - gesellschaftskritische M. (z.B. Märchen in Büchner's Woyzek)
 - frei variierte M., verbesserte M. (z.B. Tony Ross), bearbeitete M.
- lassen sich selten genau auseinander halten

⁴ Rötzer, Hans Gerd: Literarische Texte verstehen und interpretieren. Bd.1: Märchen, Sage, Götter- und Heldensagen, Legende, Schwank, Fabel. München: Manz Verlag, 1992, S.39

⁵ Sahr, Michael: Leseförderung durch Kinderliteratur: Märchen, Bilder- und Kinderbücher im Unterricht der Grundschule. Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren, 1998, S.33 ff.

Abb. 2.2/1: Übersicht Märchenarten⁶

2.2.1 Parodierte Märchen

2.2.1.1 Der Begriff Parodie⁷

- ursprünglich in der griech. Musik: Verzerrung und Nachahmung
- heute: verspottende, verzerrende oder übertreibende, oft humorvolle oder komische Nachahmung einer Vorlage oder einzelner Teile von ihr, unter Beibehaltung der äußeren Form, doch mit anderem Inhalt
- kritisiert vor allem das Original, z.B. Sprache und Stil des Autors, Eigenarten einer Gattung, Rezeptionsverhalten der Leser
- keine offensive Kritik, sondern mit Hilfe der Textentstellung
- parodistische Veränderungen [...] offenbaren auch einen Prozess sprachlicher Um- u. Neubildung
- am besten sind Parodien dann, wenn in scheinbarem Unsinn ein neuer oder tieferer Sinn erkennbar wird
- fremde, unbedeutende Texte für die Parodie uninteressant -> sie verliert ihre Wirkung, wenn das Original nicht bekannt ist

⁶ Sahr, Michael: Leseförderung durch Kinderliteratur: Märchen, Bilder- und Kinderbücher im Unterricht der Grundschule. Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren, 1998, S. 34

⁷ N.N.: Parodie. In: Brednich, Rolf Wilhelm und Bausinger, Hermann (Hrsg.): Enzyklopädie des Märchens: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Berlin, New York: de Gruyter, 2002, S. 578

Lamping, Dieter: Die Parodie. In: Knörrich, Otto (Hrsg.): Formen der Literatur. Stuttgart: Kröner, 1981, S. 290 ff.

2.2.2.2 Der Begriff Märchenparodie⁸

- **parodierte Märchen** sind Märchenveränderungen, die sich gegen das Märchen als Gattung richten und das alte Märchengut in Frage stellen
- orientieren sich an „echten“ bekannten Märchen
- die literarische Vorlage wird variiert, gedreht, gewendet, parodiert
- sie wird in die gegenwärtige Erfahrungswelt übertragen
- sie bekommt neue Requisiten, z. B. Janosch's „Der gestiefelte Kater“: zu Beginn vererbt der Vater statt einer Mühle „5 Fabriken, 27 Häuser u. Autos u. Landbesitz u. Seen u. Wälder“
- Märchensprache wird durchbrochen -> Begriffe/Wendungen der Umgangssprache, z.B. Janosch's „Hans mein Igel“: „is doch schiettigol“, „Gequassel“, „irre“ oder „war das ein Film, Leute“)
- haben andere Botschaften als das Original, z.B. Janosch's „Der gestiefelte Kater“: Reichtum ist nicht alles – Glückhichsein erreicht man nicht durch Streben nach Reichtum u. Besitz, sondern durch Zufriedenheit u. Gesundheit
- sie sind teils tragisch oder außerordentlich komisch
- aus den echten M. sind somit ganz neue Geschichten entstanden
- bekanntester Märchenveränderer: **Janosch**

II. Beispiel für ein modernes Märchen:

Paul Maar - In einem tiefen dunklen Wald

1. Zur Person Paul Maar

1.1 Biographie⁹

- Paul Maar wurde am 13. Dezember 1937 in Schweinfurt geboren.
- Aufgewachsen ist er in der Nachkriegszeit unter dürftigen Verhältnissen.
- Seine Eltern hatten wenig Verständnis für Pauls Freude am Lesen und unterstützten ihn in dieser Hinsicht nicht.
- Deshalb ging er schon als Zwölfjähriger oft heimlich in die Bibliothek, um sich Bücher auszuleihen.
- Da es aber zu dieser Zeit noch wenig Literatur für Kinder gab, las er Schriftsteller wie Ernest Hemingway oder Edgar Allan Poe.
- Nach dem frühen Tod seiner Mutter, und nachdem sein Vater wieder geheiratet hatte, verbrachte Paul Maar seine Kindheit überwiegend beim neuen Großvater auf dem Land im Ort Theres.
- Nach seinem Abitur am Gymnasium in Schweinfurt ging Paul Maar nach Stuttgart, um dort Malerei und Kunstgeschichte zu studieren.
- Nach dem Studium arbeitete er als Bühnenbildner und Theaterfotograf am Fränkischen Theater Schloss Maßbach.



⁸ Sahr, Michael: Leseförderung durch Kinderliteratur: Märchen, Bilder- und Kinderbücher im Unterricht der Grundschule. Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren, 1998, S. 33 ff.

N.N.: Parodie. In: Brednich, Rolf Wilhelm und Bausinger, Hermann (Hrsg.): Enzyklopädie des Märchens: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Berlin, New York: de Gruyter, 2002, S. 580

⁹ <http://www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/5135.html>

- Anschließend war er für ca. ein Jahrzehnt Kunsterzieher, schrieb aber schon während dessen verschiedene lyrische Texte.
- Schließlich kündigte er seinen Job und wurde 1976 freier Autor.
- Inzwischen hatte er geheiratet und Kinder bekommen, für die er nun Bücher zu schreiben begann.
- Heute lebt Paul Maar in Bamberg, schreibt Kinder- und Jugendbücher, übersetzt zusammen mit seiner Frau Nele Kinderbücher aus dem Englischen, schreibt Kindertheaterstücke und verfasst Drehbücher für Kindersendungen.

Paul Maar über seinen Beruf:

„Hätte ich den Auftrag, hintereinander drei Kinderbücher für dieselbe Altersgruppe zu schreiben, würde ich mich tatsächlich dabei langweilen.“¹⁰

Paul Maar über seine Einstellung, bezogen auf den implizierten Erzieherzwang der Bücher:

„Seitdem zeige ich den Büchern, aus denen sich unübersehbar der erhobene Zeigefinger reckt, noch nachdrücklicher den nach unten gerichteten Daumen. Auch dann, wenn die Ziele unangreifbar sind und mit meinen persönlichen völlig übereinstimmen.“¹¹

1.2 Publikationen¹²

- Der verhexte Knödeltopf, 1970
- Der tätowierte Hund, 1972
- Eine Woche voller Samstage, 1973 (später noch 4 weitere Sams-Bände)
- Lippels Traum, 1984
- Kartoffelkäferzeiten, 1990
- Der Elefant im Kühlschranks, 1996
- In einem tiefen dunklen Wald, 1999
- u.a.

1.3 Auszeichnungen¹³

- 1982 Brüder-Grimm-Preis für „Das Spielhaus“
- 1985 Österreichischer Staatspreis für Kinder- und Jugendliteratur für „Lippels Traum“
- 1987 Großer Preis der Deutschen Akademie für Kinder und Jugendliteratur für das Gesamtwerk
- 1988 Deutscher Jugendliteraturpreis, Sparte Sachbuch, für „Türme“
- 1995 Voerder Jugendbuchpreis für das Gesamtwerk
- 1996 Deutscher Jugendliteraturpreis, Sonderpreis für das Gesamtwerk
- 1998 Verdienstorden der Bundesrepublik Deutschland
- 1999 „Fällt aus dem Rahmen“ Eselsohr 10/1999 für „In einem tiefen dunklen Wald“
- 2000 Friedrich-Rückert-Preis der Stadt Schweinfurt
- 2000 E. T. A. Hoffmann-Preis der Stadt Bamberg

¹⁰ <http://www.deutsch-digital.de/literaturimnetz.phtml?doc>

¹¹ <http://www.deutsch-digital.de/literaturimnetz.phtml?doc>

¹² <http://www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/5135.html>

¹³ <http://www.deutsch-digital.de/literaturimnetz.phtml?doc>

2. Zum Buch „In einem tiefen dunklen Wald“¹⁴

2.1 Daten

- Das Buch ist 1999 im Verlag Friedrich Oetinger, Hamburg erschienen.
- Es ist für Kinder ab 5 Jahre geeignet, aber auch für Erwachsene lustig zu lesen.
- Es ist mit zahlreichen Bildern von Verena Ballhaus ausgestattet.

2.2 Inhalt

Weil ihr keiner der Bewerber, die um ihre Hand anhielten, gefiel – sie war nämlich nicht nur ziemlich schön, sondern auch ziemlich hochmütig -, kam Prinzessin Henriette-Rosalinde-Audora auf die ungewöhnliche Idee, sich von einem Untier entführen zu lassen. Wenn der König dann ausrufen ließ, dass derjenige, der seine Tochter befreite, sie zur Frau und das halbe Königreich dazu erhalten sollte, würden die mutigsten und schönsten Prinzen von weit her kommen. Aber das Untier – vermutlich ein Vegetarier – war überhaupt nicht an der Prinzessin interessiert, sondern nur an den leckeren Pralinen, die sie bei sich hatte. Henriette-Rosalinde-Audora musste sich also mehr oder weniger selbst entführen, wenn ihr Vorhaben gelingen sollte. Und auch sonst verlief nicht alles nach Plan.

Die Prinzen, die ausgezogen waren, Henriette-Rosalinde-Audora zu befreien, kehrten einer wie der andere unverrichteter Dinge nach Hause zurück. Da beschloss Simplinella, Prinzessin von Lützelburgen, die mehr Verstand als alle Prinzen zusammen und das Herz auf dem rechten Fleck hatte, ihr Glück zu versuchen – mit Erfolg. Was ihr nicht nur ein halbes Königreich einbrachte, sondern auch das Herz des Kronprinzen von Großburgen, den ein böser Zauberer in der Gestalt des Untiers gefangen gehalten hatte. Was aus Prinzessin Henriette-Rosalinde-Audora wurde? Die war natürlich nicht gerade erfreut, von einer Prinzessin „befreit“ worden zu sein, musste sie ihre Heiratspläne nun doch erst mal an den Nagel hängen.

III. Beispiel für ein verändertes Märchen

1. Janosch – Frau Holle

1.1 Zur Person Horst Eckert¹⁵

Janosch, alias Horst Eckert wurde am 11.3.1931 im oberschlesischen Hindenburg geboren.

- er begann eine Schmiede- und Schlosserlehre.
- nach dem Krieg siedelte die Familie um nach Westen; dort arbeitete Janosch u.a. in einer Textilfabrik und besuchte für kurze Zeit eine Textilschule
- 1953 ging er dann nach München auf die "Akademie der Künste"
- nach ein paar Semestern arbeitete als freier Künstler
- 1960 sein erstes Kinderbuch



¹⁴ Maar, Paul: In einem tiefen dunklen Wald. Hamburg 1999

¹⁵ <http://janosch.just-kia.de/janosch.htm> 14. Juni 2005

- schrieb ca.250 Romane und er malte ca. 10.000 Bilder.
- bekannteste Werke:
 - o "Oh wie schön ist Panama"
 - o "Ich mach dich gesund, sagte der Bär"
 - o Geschichten mit der Tigerente und ihren Freunden
- Seine Werke wurden mit zahlreichen internationalen Preisen geehrt.
- verließ 1980 Deutschland und lebt seither als selbsternannter "Aussteiger" in Teneriffa
- Janosch denkt, dass ihm eine Anleitung, wie man glücklich leben kann, ihm am Besten in seinen Märchen gelungen sei.
- Auf der Insel im Atlantik freut er sich, wie Tiger und Bär, an den grundlegenden Dingen des Lebens: Sonne, Wein, ein Bett, ein Tisch -mehr brauche er nicht- (so in einem Interview)

1.2 Janosch erzählt Grimm´s Märchen – Frau Holle¹⁶

IV. Märchenverbesserungen und Märchenparodien

Hänsel und Gretel¹⁷

a) Otto F. Gmelin:

- nimmt Gewalt aus den Märchen
- Hänsel und Gretel verlassen die Eltern aus eigenem Antrieb
- Hexe ist böse, weil sie „lebte allein mit ihren Tieren im Wald. Dorthin hatte man sie vertrieben, weil sie nicht mehr arbeiten konnte und zu nichts nütze war für die Leute im Dorf. Und so war sie böse geworden.“

b) Tony Ross:

- umgangssprachliche Ausdrücke z.B. „aber irgend etwas war hier faul, oberfaul“, „hast du eine lange Leitung“
- neue Requisiten z.B. „Gummibärchen“, „Fahrkarten“
- witzige Dialoge z.B. „Ach du lieber Lebkuchen“, seufzte Gretel, „wie in aller Welt kommen wir auf die andere Seite.“ „Neblich“, sagte der Schwan. „Ich bringe euch rüber.“ „Sehr freundlich“, sagte Gretel. „Von wegen“, sagte der Schwan. „Geschäft ist Geschäft. Die Fahrkarten kosten...kosten...kosten alles, was ihr in den Taschen habt.“
- durch diese Veränderungen, wirkt Märchen nicht mehr unheimlich, grausam oder angsteinflößend

c) Paul Maar¹⁸

- Umkehrung der Rollen von gut und böse
- Führt Rahmenhandlung mit ein, die Zweifel äußert, ob nicht alle Märchen falsch erzählt wurden
- weckt Neugier des Kindes „Wie kann das Böse über das Gute siegen?“
- „Indem er dem Leser egoistisches Verhalten und seine Folgen für das Zusammenleben vor Augen führt, schafft er einen deutlichen Bezug zu Erfahrungen im Umfeld heutiger Kinder“

d) Dr. Wolfgang Péhan¹⁹

- versetzt Hänsel und Gretel in die heutige Zeit

¹⁶ Janosch: Janosch erzählt Grimm´s Märchen. Der Däumling und andere Geschichten. Hörspiel, 1999

¹⁷ Sahr, Michael: Leseförderung durch Kinderliteratur: Märchen, Bilder- und Kinderbücher im Unterricht der Grundschule. Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren, 1998, S. 59 - 60.

¹⁸ Freund, Winfried: Die literarische Parodie. Stuttgart: Metzler, 1981

¹⁹ Péhan, Wolfgang: Grimm 2000. Hänsel und Gretel

- Eltern sind reich und haben keine Zeit mehr für ihre Kinder, weswegen diese ins Internat sollen
- Kinder laufen von alleine weg, werden entführt
- Ende verläuft glücklich: Kinder kommen nach Hause und Vater will Arbeit kündigen, um mehr Zeit für die Familie zu haben -> Hänsel und Gretel müssen nicht ins Internat

Methodische Überlegungen²⁰

- a) Einführungsphase: Begegnung mit dem Originalmärchen
 - zum Einstieg einen Ausschnitt aus der Märchenoper „Hänsel und Gretel“ von E. Humperdinck z.B. Szene als Hexe von Hänsel verlangt, er möge ihr sein Fingerchen zeigen
 - Gespräch über das Märchen; Kinder werden sich in einigen Punkten nicht mehr sicher sein z.B. Schwan oder Ente, Stiefmutter oder Mutter, Knöchelchen oder Stecken
 - Grimmsche Märchenfassung gemeinsam lesen und strittige Stellen markieren
 - eventuell einige Szenen des Märchens nachspielen

- b) Rezeptions- und Verarbeitungsphase: Begegnung mit den veränderten Fassungen
 - mit der Ankündigung „Passt auf, vieles ist anders!“ wird die Parodie von Péhan bis zur Hälfte vorgelesen
 - auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten eingehen und Vermutungen über den Ausgang des Märchens äußern
 - Text dann austeilen und Schüler sollen Text für sich lesen
 - über die veränderte Intention des Märchens mit den Schülern sprechen: in heutige Zeit übersetzt, Eltern haben keine Zeit mehr für ihre Kinder, Zufall hilft den Kindern, Entführungsmotiv
 - neuen Titel für das Märchen finden

 - jetzt die Schüler mit der Parodie von Paul Maar konfrontieren, weil sie eine noch stärkere Abwandlung des Originaltextes ist
 - die Schüler erst nur mit dem Titel des Märchens konfrontieren und Mutmaßungen über Handlungsverlauf anstellen lassen
 - daraufhin erhalten sie den Text bis zum Satz: „Und schon am nächsten Tag begann sie ihr Häuschen aufs wunderbarste zu schmücken ...“
 - Schüler werden gebeten das Märchen nach eigenen Vorstellungen weiterzuschreiben
 - indem die Schüler die Personen charakterisieren und mit der Grimmschen Fassung vergleichen, sollen sie sich über die veränderte Intention des Autors Gedanken machen
 - „Alles ist umgekehrt“, „nicht jeder ist böse, auch, wenn er böse ausschaut“
 - eventuell Einschub über Märchenentwicklung, da es sich hier durch die Rahmenhandlung anbietet
 - zum Abschluss Märchenfassungen der Schüler vortragen lassen

²⁰ Sahr, Michael:

Leseförderung durch Kinderliteratur: Märchen, Bilder- und Kinderbücher im Unterricht der Grundschule. Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren, 1998, S. 61 ff.

- diese Fassung am Ende, da sie die Schüler nochmals durch die witzige Sprache motiviert
- zum Einstieg eine Farbfolie mit der Bewirtung von Hänsel und Gretel bei der Hexe aus dem Bilderbuch zeigen
- dadurch können die Schüler Rückschlüsse auf die neue Fassung ziehen z.B. witzige Geschichte
- Geschichte im Stuhlkreis gemeinsam lesen
- Charakterisierung und Gespräch über Intention des Autors im Stuhlkreis
- zum Abschluss Hänsel und Gretel Comic gemeinsam erstellen

c) Abschlussphase

- Gestaltung von Collagen, neue und alte Darstellungen vermischen
- Vergleiche mit Hörspielen oder Filmen
- Erfinden eines eigenen Gegenmärchens nach dem Maarschen Motto: „Wenn das so ist, dann möchte ich gerne einmal ‚Rotkäppchen‘ von einem Wolf erzählt bekommen.“

	Grimm	Maar	Ross
Hänsel	brav, schlau, unerschrocken	ungezogen, böse, naschhaft, gemein, lügnerisch	siehe Grimm + hält nicht viel von Mädchen
Gretel	fleißig, ängstlich -> später mutig	böse, arglistig, faul, unzufrieden, ungezogen	siehe Grimm + naiv
Eltern	Mutter: herzlos, kalt Vater: schwach, lasch	treten nicht auf	siehe Grimm
Hexe	bösartig, hinterlistig, kannibalistisch	nett, gutmütig, fürsorglich	siehe Grimm

Hänsel und Gretel²¹

Die Geschichte vom bösen Hänsel, der bösen Gretel und der Hexe

von Paul Maar

Es waren einmal ein Hund und ein Löwe, die sich gegenseitig Geschichten erzählten. Eines Tages war der Löwe mit dem Erzählen dran und fing an:



Es war einmal eine alte Hexe, die hatte ihr ganzes Leben lang gearbeitet, hatte gezaubert vom frühen Morgen bis zum späten Abend, hatte gehext und Zaubersprüche aufgesagt jeden Tag und war nun in das Alter gekommen, wo ihre Zauberkraft nachließ und ihre Kräfte langsam schwanden.

Sie wurde aber nicht böse und giftig darüber wie manche andere Hexen, wenn Sie so alt werden, sondern sagte sich: "Mit meiner Zauberkraft geht es zu Ende. Da will ich mir eine andere Beschäftigung suchen, damit ich nicht faulzen muß und auf trübe Gedanken komme. Ich werde mein Haus zum schönsten Hexenhaus weit und breit machen!"

Und schon am nächsten Tag begann sie, ihr Häuschen aufs wunderlichste zu schmücken.

Auf die Dachziegel legte sie Lebkuchen, die Wände verkleidete sie mit Brot und

²¹ <http://www.nikocity.de/schmengler/fenja/haensel.htm>

Kuchen, verziert mit Mandeln und Nüssen, ihre Glasfenster hängte sie aus und hängte neue ein, ganz aus weißem Zucker. Das dauerte viele Wochen; jeden Tag mußte die alte Frau in der Küche stehen und backen. Aber sie arbeitete unermüdlich, und endlich war das Häuschen fertig.

Da war die Hexe stolz auf ihr Haus! Jeden Abend saß sie auf der Bank neben der Haustür, betrachtete die bunten Mauern, hexte mit ihrer versiegenden Zauberkraft mühsam noch einen roten Zuckerguß auf einen Kuchen oder verzierte einen Lebkuchen mit einer Nuß, wischte Staub und rieb die Zuckerscheiben glänzend.

Und wenn irgendein Tier an ihrem Haus vorbeikam, staunend stehenblieb und schließlich sagte: "So ein schönes Haus habe ich noch nie gesehen", wurde sie grün vor Stolz.

Eines Tages stand die Hexe gerade vor ihrem Backofen und wollte einen Lebkuchen backen, weil der Wind in der Nacht einen vom Dach geweht hatte. Da war es ihr, als knuspere draußen jemand an ihrem schönen Haus und breche ganze Stücke ab. Ängstlich rief sie:

"Knusper, knusper, kneuschen.
Wer knuspert an meinem Häuschen?"
Von draußen antwortete ein dünnes Stimmchen:
"Der Wind, der Wind, das himmlische Kind!"

"Da bin ich beruhigt", seufzte die Hexe erleichtert. "Es ist nur der Wind, der da draußen lärmt. Und ich hatte schon Angst, jemand wolle mein Häuschen zerstören."

Wie sie das gerade sagte, zersprang ihre schönste Fensterscheibe, an der sie drei Wochen gearbeitet hatte, ein Mädchen griff nach den Splittern und aß sie auf! Mühsam humpelte die Hexe nach draußen, um zu sehen, wer der Störenfried sei.

Vor dem Haus standen zwei Kinder, das Mädchen und außerdem ein Junge, rissen die Dachziegel herunter, um sie aufzuessen, zerbrachen die Wand und zersplitterten die weißen Zuckerfenster.

Da war die Hexe traurig und wütend zugleich. "Wer seid ihr?" fragte sie. "Und warum zerstört ihr mein liebes Haus, an dem ich so lange gebaut habe?" Die Kinder antworteten, sie hießen Hänsel und Gretel und hätten aus Hunger von dem Haus gegessen. "Warum habt ihr aber gelogen und gesagt, ihr wäret der Wind?" forschte die Alte weiter. "Hättet ihr an meine Tür geklopft und um Essen gebeten, so hätte ich es euch nicht verwehrt!" Da blickten die beiden Kinder beschämt zu Boden.

Aber weil sie der alten Hexe trotz allem leid taten, sagte sie: "Kommt nur herein und bleibt bei mir, es geschieht euch kein Leid!" Und sie faßte beide an der Hand und führte sie in ihr Häuschen. Da ward gutes Essen aufgetragen, Milch und Pfannkuchen mit Zucker und Äpfel und Nüsse. Hernach wurden zwei schöne Bettlein weiß gedeckt, und Hänsel und Gretel legten sich hinein und meinten, sie wären im Himmel. Als sie so friedlich schliefen, betrachtete die Hexe sie und sagte: "Sie waren sehr böse zu mir, haben gelogen und mein schönes Häuslein zerstört. Aber vielleicht sind sie nicht ganz verderbt. Ich will sie dabehalten, ihnen zu essen geben und versuchen, sie zu bessern."

Am nächsten Morgen gab sie den beiden eine leichte Arbeit zu tun und rührte dann einen Teig an, denn sie wollte den Schaden an ihrem Haus wieder ausbessern. Aber Hänsel, der naschhaft war und dem die süßen Lebkuchen auf dem Dach besser schienen als das Frühstück auf dem Tisch, ging hinaus und begann leise vom Haus zu essen.

Als das die Hexe merkte, wurde sie sehr zornig. "Ich habe dich nicht bestraft für deine Lügen und deine bösen Taten, sondern dir und deiner Schwester sogar zu essen und ein Bett zum Schlafen gegeben!" schalt sie. "Und du ungezogenes Kind lohnst es mir, indem du den Schaden an meinem Haus noch ärger machst!" Und zur Strafe und damit er nicht noch mehr Unheil anrichten konnte, sperrte sie ihn in einen Stall neben dem Haus.

Damit er es aber gut hatte in seinem Gefängnis und nicht zu hungern brauchte, fragte sie ihn oft durch das Gitter: "Bist du auch satt, bekommst du genügend zu essen? Streck deinen Finger heraus!"

Hänsel hatte sehr viel zu essen bekommen, aber da er sehr gefräßig war, täuschte er die alte Frau, die schon nicht mehr richtig sehen konnte, durch eine arge List, um noch mehr zu erhalten: Er streckte ein abgenagtes Knöchlein durch das Gitter und sagte mit kläglicher Stimme: "Meine Schwester gibt mir zu wenig Mahlzeiten, ich bin schon ganz mager."

Die Alte betastete das Knöchlein und sagte: "Fürwahr, er ist ganz mager! Gretel, er muß mehr zu essen bekommen!"

Die Gretel aber, die ein faules Mädchen war, maulte und sagte, sie könne nicht kochen.

"Dann muß du eben backen!" rief die Hexe undheizte den Backofen an, um für den Hänsel eigens ein großes Brot zu backen. Als sie aber das Feuer angeschürt hatte und gerade nachsehen wollte, ob recht eingheizt sei,



da gab ihr die arglistige Gretel von hinten einen Stoß, daß die Hexe weit hineinfuhr, machte die eiserne Tür zu, schob den Riegel vor, und die arme Alte mußte elendiglich verbrennen.

Dann befreite das böse Mädchen ihren Hänsel aus dem Stall, wo er seine Strafe absitzen sollte, und sie durchwühlten gemeinsam das ganze Hexenhaus.

In einer Ecke hatte die Hexe eine Kiste mit Perlen und Edelsteinen stehen, die ein Erbstück von ihrem Väter war, einem großen Hexenmeister. Die raubten die beiden Kinder, stopften sich die Taschen voll mit Schmuck und Geschmeide und liefen schnell aus dem Wald.

"Und weißt du, was sie hinterher den Leuten erzählten?" fragte der Löwe den Hund.

"Was denn?" fragte der mit großen Augen.

"Sie haben doch wahrhaftig behauptet, die Hexe hätte sie aufessen wollen! Diese bösen Kinder!"

"Ich muß sagen", entgegnete der Hund, "ich habe die Geschichte nicht so erzählt bekommen. Da hörte sich alles ganz anders an, obwohl eigentlich das gleiche geschah!"

"Aha!" machte der Löwe. "Da sieht man es wieder: Die Leute glauben viel lieber die Unwahrheit als die Wahrheit und erzählen dann ohne schlechtes Gewissen die Lügengeschichten weiter! Denn die Geschichte hat sich so zugetragen, wie ich sie dir mitgeteilt habe, das weiß ich von jener Hexe, die sie mir anvertraut hat."

"Wenn das so ist", überlegte der Hund, "dann möchte ich gerne einmal Rotkäppchen von einem Wolf erzählt bekommen!"

Literaturverzeichnis:

- Freund, Winfried: Die literarische Parodie. Stuttgart: Metzler, 1981
- Janosch: Janosch erzählt Grimm's Märchen. Der Däumling und andere Geschichten. Hörspiel, 1999
- Lamping, Dieter: Die Parodie. In: Knörrich, Otto (Hrsg.): Formen der Literatur. Stuttgart: Kröner, 1981.
- Maar, Paul: In einem tiefen dunklen Wald. Hamburg 1999
- Maar, Paul: In einem tiefen dunklen Wald. Hörspiel von Christoph Dietrich. Stuttgart 2000
- Rötzer, Hans Gerd: Literarische Texte verstehen und interpretieren. Bd.1: Märchen, Sage, Götter- und Heldensagen, Legende, Schwank, Fabel. München: Manz Verlag, 1992.
- Ross, Tony: Hänsel und Gretel. Frankfurt: Alibaba Verlag, 1989
- Sahr, Michael: Leseförderung durch Kinderliteratur: Märchen, Bilder- und Kinderbücher im Unterricht der Grundschule. Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren, 1998.
- N.N.: Parodie. In: Brednich, Rolf Wilhelm und Bausinger, Hermann (Hrsg.): Enzyklopädie des Märchens: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Berlin, New York: de Gruyter, 2002.

<http://www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/5135.html>

http://www.stuttgart.de/chilias/literatur/aut_m-r/maar_p/1maar.htm

http://www.deutsch-digital.de/literaturimnetz.phtml?doc_id=47

http://www.les-art.de/buecher/kjbuecher/in_einem_tiefen_dunklen_wald.html

<http://home.nikocity.de/schmengler/fenja/haensel.htm>

<http://janosch.just-kia.de/janosch.htm>

FAU Erlangen-Nürnberg EWF

HS: Das Märchen

Dozentin: Dr. Marlies Hübner

Referenten: Simone König, Karin Lederer, Stephan Sommer, Irina Zimmermann

6. 7. 2005 (SS 05)

Märchenerzählertradition

Märchen und Medien

Das Buch

- 1812 erschien die erste umfassende Sammlung mündlich überlieferten Märchenguts durch Jacob und Wilhelm Grimm („Kinder- und Hausmärchen“)

-> Die „Kinder- und Hausmärchen“ wurden in Deutschland zu Prototypen der Kinderliteratur, an dem die gesamte Kinderliteratur gemessen wurde.

„Was einmal lebendig war, wurde als tote Schreibe bewahrt“

→ Wie werden Märchen wieder lebendig?

Durch leises, einsames Lesen des einzelnen Menschen? Durch Vorlesen in der Gemeinschaft? Durch Nacherzählen mit eigenen Worten? Durch das geübte Erzählen eines ausgebildeten Erzählers? → die Antwort auf diese Frage muss sich jeder Mensch selbst geben.

- Die *Abbildungen* in den Märchenbüchern sind eigentlich unnötig. Wenn sie jedoch erscheinen sollten sie sparsam sein in der Andeutung, so dass sie dem Betrachter genug Freiraum für eigene Vorstellungen lassen.

Das Schatten- und das Puppenspiel

- Schattenspiele zeigen nur die Umrisse der Figuren und lassen den Zuschauern Raum zur inneren Ausgestaltung des Angedeuteten -> Anregung der Phantasie
- Der beschränkte Raum zwingt den Zuschauer dazu seine eigene Phantasie zu gebrauchen.

Die Theaterbühne

- Kinder werden häufig viel zu früh zu einer Aufführung mitgenommen, die teilweise grell überzeichnete Figurendarstellung kann die Kinder ängstigen und verwirren.
- Die Märchen werden stark gekürzt und häufig nicht gering abgeändert. Dies verstehen Kinder oftmals nicht.

Märchen im Hörfunk

- Im Rundfunk erschienen Märchenstoffe und *Geschichtchen* ab 1924, erzählt von einem *Funkheinzemann*, einer *Funkprinzessin* und später von Märchenerzählern und Märchenerzählerinnen
- In der Nachkriegszeit war der Hörfunk im Westen wie im Osten Deutschlands über Jahre hinweg das meistgenutzte Massenmedium. In der zweiten Hälfte der 50er Jahre war der Rundfunk das einzige Non-Print-Medium, das Kindern unter sechs Jahren täglich ein für sie intendiertes Angebot machte. (Beim NDR erzählte Onkel Eduard den Kindern Volksmärchen, beim Rias war es Onkel Tobias)

- Eine im Zusammenhang mit der antiautoritären und emanzipatorischen Kinderliteratur aufkommende Märchenkritik kritisierte nach 1968 das im Volksmärchen enthaltene feudal-patriarchische Gesellschaftsbild, suchte nach alternativen, sozialkritischen, nach zeitgemäßen Märchenstoffen, auch für den Kinderfunk -> Seit den 70er Jahren zeitgeistige Adaptionen und Parodien von Volksmärchenmotiven oder „Antimärchen“ mit pointiert- unkonventioneller Moral.

Märchen auf Tonträgern

- 1929 erschienen die ersten Aufnahmen für Kinder: bearbeitete Märchenspiele auf Schallplatte (Schallplattenfirma „Grammophon“: Rotkäppchen, Aschenbrödel, Bremer Stadtmusikanten)
 - Auch im Dritten Reich dominierten Volksmärcherezitationen oder traditionell inszenierte Märchenspiele das Kinderschallplattenangebot.
 - Bis in die späten 60er Jahre war dieses Medium anspruchsvoll und elitär.
 - Durch die Einführung der Musikkassette jedoch erschienen viele schnell entstandene, Billigproduktionen. Der größte Teil der im Handel befindlichen Ware ist qualitativ minderwertig.
 - ➔ oftmals sind die Sprecher ohne Sachkenntnis
 - ➔ Texte werden gekürzt und gereinigt von Grausamkeiten, teilweise ironisch aufbereitet
 - ➔ Stimmen für die einzelnen Personen werden verzerrt und verstellt
 - ➔ Musik ist oft nur ein sentimentales Geklingel, manchmal unterbricht sie auch den gerade aufgebauten Erzählfluss
- ➔ Qualitativ hochwertige Produkte gibt es bei der *Europäischen Märchengesellschaft*: Die Märchen werden von ausgebildeten Erzählern und Erzählerinnen gesprochen.
- ➔ technische Aufnahmen können jedoch nie das leisten, was die lebendige Stimme und Anwesenheit eines Erzählers zu schaffen vermag
 - ➔ !! Ein Knopfdruck auf *AUS* kann das Erzählen unterbrechen, die Angst jedoch nicht überwinden. Es ist wichtig, dass ein Märchen zu Ende erzählt wird, das Schwierigste, Angstmachende darf nicht abgebrochen werden, damit alles am Ende wieder gut werden kann und das Kind Zuversicht schöpft.

Märchen im Fernsehen (Film, Video)

Geschichte

In Deutschland begann der Film als Medium für Kinder ab 1910 mit der Inszenierung von traditionellen Märchen- und Sagenstoffen, u.a. Dornröschen (1917). Es folgten Scherenschnittfilme und Puppentrickfilme. Die Nationalsozialisten unterstützten Märchenfilme, um Bodenständigkeit, Heimattreue und die deutsche Volksseele zu betonen. Kinderfilm wurde über Jahrzehnte hinweg mit Märchenfilm gleichgesetzt.

Trotz stofflicher Wiederholung (Rotkäppchen wurde in acht Jahren viermal verfilmt) waren Märchenfilme in den 50er Jahren sehr begehrt.

Um mit möglichst wenig Geld ein regelmäßiges Kinderprogramm ausstrahlen zu können, kauften einzelne Sender schon Ende der 50er US-amerikanische Abenteuererien (Fury). Seit den späten 60er Jahren erschienen zunehmend Zeichentrickserien auf dem Bildschirm (Bugs Bunny).

In der DDR hatte die Kinderfilmproduktion einen insgesamt höheren Stellenwert als im Westen (ca. 150 Kinderfilme zwischen 1949 und 1989). Die DEFA-Märchenfilme wurde zeitweise allerdings eng im Sinne eines sozialistischen Realismus interpretiert.

Zu einer nationalen Institution wurde über die Jahrzehnte „Der Sandmann“ mit seinen ca. fünfminütigen Auftritten, die oft ein kurzes Märchen umrahmten.



Bei der Vermarktung von klassischen Märchenstoffen in den neuen Medien und bei der seriellen Fertigung märchenhafter Kinderunterhaltung nahm Walt Disney schon sehr früh eine Vorreiterrolle ein.

Animiert durch den Bestsellererfolg der phantastisch-märchenhaften Kinderromane Michael Endes wurde mit der Verfilmung von „Die unendliche Geschichte“ und „Momo“ in den 80ern großer Trick- und Technikaufwand betrieben.

Der Medienalltag von Kindern hat sich drastisch verändert. Kinder wachsen heute in einer multimedial geprägten Umwelt auf. Mündliches Erzählen und Vorlesen im Familienkreis finden kaum noch statt. Die audiovisuellen und die elektronischen Medien sind zu den wichtigsten Geschichtenerzählern geworden. Europa, USA und Asien produzieren immer neue Serien und konfektionierte Unterhaltung für Kinder und Jugendliche. Am besten verkaufen sich aktuelle Disney-Kinofilme oder die aus dem Fernsehen bekannten japanischen Mangas „Sailor Moon“ und „Dragon Ball“ oder der Cartoon-Klassiker „Biene Maja“. Stoffe und Serien mit märchenhaft-phantastischen Inhalten liegen in der Kindergunst ganz vorn: Benjamin Blümchen, Bibi Blocksberg...



Kritik an der filmischen Märchenbearbeitung

1. Phantasie

- wird durch das wortsprachlich erzählte Märchen angeregt
- wird durch sichtbare Bilder (Film) gefängnisartig eingeeengt.

Das wortsprachlich vermittelte Bild muss mental erzeugt werden, ist also auf ein Vorstellungsvermögen angewiesen.

ABER: äußere Bilder können als Bausteine des Phantasierens verwendet werden. Schließlich kann man sich nicht etwas vorstellen, was einem völlig unbekannt ist.

2. Märchensymbole

Vorwurf: Der Film sei ungeeignet, die Bildsprache des mündlich erzählten Märchens umzusetzen.

Fest steht, dass das Märchen versucht, Hintersinniges auf symbolischem Weg zu vermitteln. Aber auf dem Gebiet der Märchendeutung wurde auch viel überinterpretiert. Märchen sind zwar symbolisch aufzufassen, aber nicht alles, was uns das Märchen mitteilt, ist symbolisch gemeint.

3. Filmische Präsentationsform

Auffällig: Je größer die Stilisierungstendenz eines Films ist, um so eher wird die Bearbeitung akzeptiert (z.B. Schattentheater, Puppentrickfilm, Marionetten). Die meisten Bedenken werden dem Realfilm entgegengebracht.

4. Gestaltung

Genau betrachtet verfügt das mündliche Märchen über eine kurze Erzählzeit; sein Handlungsrahmen ist aber groß.

Typisch im Film ist die Einfügung von Nebenfiguren, die z.B. als Dialogpartner fungieren.

5. Erzählstil

z.B. Die Zahl 3 ist oft symbolisch, fungiert aber auch als Gedächtnisstütze für den Märchenerzähler. Im Film wäre es langweilig, wenn dreimal hintereinander das gleiche erzählt wird.

Eingangs- und Schlussformeln können nicht per Bild umgesetzt werden. Abhilfe: Programmankündigung, Moderation, Vorspann, besondere Rahmenhandlung...

6. Historische Konkretisierung

Märchen sind recht zeit- und raumlos. Besonders der Realfilm ist gezwungen, räumlich und zeitlich Farbe zu bekennen. Im Film wird das Geschehen oft in die Natur verlegt (Wälder, Moorlandschaft...) und wirkt manchmal etwas mittelalterlich.

7. Grausamkeit

Möglichkeiten der Darstellung:

Grausames kann erzählend per Dialog angedeutet werden, akustisch aus dem Off ertönen, verdeckt werden...

V. Beispiel zu Märchen im Fernsehen



Momentan immer noch sehr erfolgreich ist die 26-teilige Märchenserie SimsalaGrimm. Die alten Grimm-Märchen erscheinen im neuen Gewand. Die beiden Protagonisten Yoyo und Doc Croc führen in die Geschichte ein, verbinden die Episoden, kommentieren und greifen aktiv in die Handlung ein, indem sie die Märchenfiguren beraten oder ihnen aus der Klemme helfen. Sie sind die cleveren Abenteuerhelden. Sie sind aufwändig und originell gestaltet und leicht identifizierbar. Neben diesen beiden Kunstfiguren fallen die eigentlichen Zentralfiguren der Grimm'schen Märchen als bedeutungslos ab und wirken eher passiv. Sie sind mit weniger Aufwand gestaltet, übertreffen aber deutlich die asiatische Massenzeichenware.

Die Märchen von **Simsala Grimm** halten sich zwar nicht absolut an das Original, der rote Faden bleibt aber erkennbar. Die Handlungen werden beliebig verkürzt oder erweitert, Konflikte werden übersteigert.

Im Vordergrund stehen vor allem ‚coole‘ Dialoge und Komik. Während bei Disney das Komische dazu diente, bei den Zuschauern Spannung zu lösen, ist es bei SimsalaGrimm zum Selbstzweck verkommen.

Mit der Produktion der Zeichentrickserie sollen vorrangig ökonomische Ziele realisiert, Gewinne erwirtschaftet werden.

Eine breit angelegte Werbe- und Merchandisingkampagne begleitet die TV-Ausstrahlung. Das Sortiment reicht von Kuschartieren und Schlüsselanhängern über Videos und CDs bis hin zum Kinderbesteck.

Die beiden Figuren Doc Croc und Yoyo sind als Kinderbotschafter für die Kindernothilfe tätig.

Über 50 Lizenznehmer weltweit und rund 170 Produkte machen die Serie zum größten deutschen Exportschlager noch vor "Derrick".

Durch SimsalaGrimm dürften die Märchen der Brüder Grimm im Kinderalltag wieder an Bedeutung gewonnen haben.