

EINFÜHRUNG IN DIE MÄRCHENFORSCHUNG

81.2
K-27

Gabriele Keller/Churram Rachimov

EINFÜHRUNG IN DIE MÄRCHENFORSCHUNG

Ein Lehr- und Übungsbuch
für Germanistikstudierende



Freiburg Taschkent Samarkand

Книга должна быть
возвращена не позже
указанного здесь срока

Количество предыдущих
выдач _____

--	--

er
mos
likka

14

NIZOMIY NOMIDAGI TOSHKENT
DAVLAT PEDAGOGIKA UNIVERSITETI
SAMARQAND DAVLAT CHET TILLAR INSTITUTI
OLMON-O'ZBEK ILMIY JAMIYATI

Gabriele Keller
Xurram Raximov

ERTAKSHUNOSLIKKA KIRISH

*O'zbekiston oliy o'quv yurtlari olmon tili
fakultetlari va bo'limlari uchun matn sharhi
va tahlili fanidan o'quv qo'llanma*

TOSHKENT «FAN» 2004

OLMON-O'ZBEK ILMIY JAMIYATI
TOSHKENT PEDAGOGIKA UNIVERSITETI
DAVLAT PEDAGOGIKA INSTITUTI
AXBOROT RESURSLAR MARKAZI

81.2 Нем
К 27

Mas'ul muharrirlar:
Filologiya fanlari doktorlari, professorlar
M. Sh. Mamatov va M. I. Umarxo'jaev

K 27 Keller, Raximov X.
— Ertakshunoslikka kirish: Matn taxlili: Oliy o'quv yurtlarining, olmon tili bo'limi studentlari uchun o'quv qo'llanma/G. Keller, X. Raximov; Mas'ul muharrir: M. Sh. Mamatov.-T.: Fan, 2004.-136 b.

Muqova va matn olmon tilida.

I. Muallifdosh.

ББК 81.2 Нем-5-92

Ushbu o'quv qo'llanma Nizomiy nomidagi Toshkent davlat pedagogika universiteti Samarqand davlat chet tillar instituti va Olmon-O'zbek Ilmiy jamiyati ilmiy kengashlar tomonidan nashrga tavsiya etilgan

№401-2004

Алишер Навоий номидаги
Ўзбекистон Миллий кутубхонаси.

Inhalt

Einleitung	4
Thema 1. Gattungsdefinitionen	5
Thema 2. Zaubermärchen als die eigentlichen Märchen	38
Thema 3. Motivatik im Zaubermärchen	63
Thema 4. Erzählvarianten, Erzähltypen	86
Thema 5. Aspekte beim Anlegen einer Märchensammlung	107
Übungsteste	129
Bibliographie	132

Vorwort

Die vorliegende Einführung in die Märchenforschung ist als Lehr- und Übungsbuch zur Textinterpretation und Textanalyse für usbekische Germanistikstudierende bestimmt. Sie dient zugleich als Unterlage und Orientierungshilfe für einen einwöchigen Kurs am Fremdspracheninstitut in Samarkand im September 2004.

Um die Darstellung so verständlich wie möglich zu halten, musste auf Einfachheit in der Ausführung besonderer Wert gelegt werden. Eine Überfrachtung des Stoffes mit komplizierten Fachausdrücken sollte mit Rücksicht auf die usbekischen Studentinnen und Studenten vermieden werden. Zum besseren Verständnis ist jeder Vorlesung eine Übersicht über die verwendeten Schlüsselbegriffe beigegeben.

Die situationsgebundene Konzentrierung auf sprachliche Verständlichkeit und Einfachheit in der Darlegung machte eine Auswahl des Stoffes notwendig. Nur die wichtigsten Schritte in der historischen Entwicklung und dem heutigen Stand der Märchenforschung konnten berücksichtigt werden. Viele Namen und Forschungsergebnisse mussten unerwähnt bleiben. Da die Quellenbeschaffung in Zentralasien nicht die gleiche ist wie in einem westlichen Land, sind die Literaturhinweise weitgehend auf Standardwerke beschränkt.

Ziel dieses ersten in deutscher Sprache in Usbekistan gehaltenen Kurses zur Einführung in die Märchenforschung ist die Weckung eines allgemeinen Interesses für die mündliche Volksüberlieferung, insbesondere für die Überlieferung usbekischer Zaubermärchen, die heute noch erzählt werden. Unsere eigene Märchensammlung aus der mündlichen Tradition in Usbekistan am Beispiel des Gebietes Samarkand legt Zeugnis ab für die Reichhaltigkeit der bis heute nicht verloren gegangenen Überlieferung dieses kostbaren Kulturgutes des usbekischen Volkes.

Der Einführungskurs und die vorgelegten Materialien sollen auch eine Anregung sein für weitere Sammlungen und insbesondere für eine Katalogisierung der usbekischen Volksmärchen, vor allem der usbekischen Zaubermärchen (magischen Märchen), die als die eigentlichen Märchen gelten. Die mündliche Überlieferung von Zaubermärchen erfordert vom Erzähler eine gewisse Begabung und ein gutes Gedächtnis und setzt beim Sammler Kenntnis der nur dieser Erzählgattung eigenen Strukturen und Motivverbindungen voraus. Dem Erhalt des wertvollen Bestandes an ortsgebundenen Varianten magischer Märchen ist unsere Arbeit in Usbekistan hauptsächlich gewidmet.

Besonderer Dank gilt meinem Mitautor Herrn Dr. Churram Rachimov, Lehrstuhlleiter für Deutsche Philologie an der Staatlichen Pädagogischen Nizami-Universität Taschkent, der die Anregung zu diesem Einführungskurs gab und durch seine Mitwirkung bei der Broschüre unschätzbare Hilfe leistete. Dank gilt auch Herrn Prof. Dr. Muhammadjon Mamatov, Rektor des Fremdspracheninstituts Samarkand, der uns eingeladen hat.

Unteribental, am 15. August 2004

Gabriele Keller

Thema 1: Gattungsdefinitionen

- 1. Einführung
- 2. Schlüsselbegriffe zum Thema
- 3. Einleitung
- 4. Vorbemerkung
- 5. Drei Probleme bei der Gestaltung des Einführungskurses
- 6. Einführung
- 7. Terminologie und Definition des Wortes Märchen
- 8. Überblick über die Geschichte der modernen westlichen Märchenforschung
- 9. Entstehung und Bedeutung der Begriffe Volksmärchen und Kunstmärchen
- 10. Gattungsdefinitionen
- 11. Echte Formen
- 12. Weitere Erzählformen
- 13. Durchgängige Mischformen
- 14. Ausblick auf die Arbeit mit den verschiedenen Erzählgattungen
- 15. Literatur zum Thema
- 16. Fragen zum Thema 1
- 17. Aufgaben zum Thema 1
- 18. Übung zum Thema 1: Textanalyse und Vergleich
- 19. Frage nach gattungstypischen Merkmalen der einzelnen Erzählungen
- 20. Vergleichen verschiedener Erzählungen zur weiteren Erhellung der Gattungsbegriffe
- 21. Texte zur Analyse
- 22. Schlüsselbegriffe zum Thema 1
- 23. Abstraktion
- 24. Allverbundenheit
- 25. Anecdote
- 26. Anamnis
- 27. Biologie des Erzählguts
- 28. Das eigene Ich
- 29. Durchgängige Mischformen
- 30. Dimensionalität

Epische Gesetze im Märchen
 Erzählform
 Erzählstoff
 Exempel
 Fabel
 Flächenhaftigkeit
 Funktion im Märchen
 Gattung
 Geografisch-historische Methode
 Isolierung
 Kettenmärchen
 Kunstmärchen
 Kunstpoesie
 Legende
 Legendenmärchen
 Literarische Märchen
 Literarisierte Märchen
 Lügenmärchen
 Magie
 Magische Märchen
 Märchen
 Märchenforschung
 Märchenmethodik
 Märchentherapie
 Märchentyp
 Mischform
 Mythe
 Naturpoesie
 Neckmärchen
 Novellenmärchen
 Parabel
 Persönlichkeitsorientierte Feldforschung
 Rätsel
 Rätselmärchen
 Sage
 Schwank
 Schwankmärchen
 Sprachgebärde
 Spruch
 Stoffvergleichende Methode
 Textsorte
 Tiermärchen
 Trostmärchen
 Volksmärchen
 Welthaltigkeit
 Witz
 Vergleichende geografisch-historische Methode
 Volkskunde
 Welthaltigkeit
 Zaubermärchen

1. Einführung

Im Beginn dieses Kurses zur *Einführung in die Märchenforschung* sei diese Geschichte vorausgeschickt.

1.1 Vorbemerkung

Es war einmal ein König, der wollte das Geheimnis der Welt erforschen. Er ließ Blinden kommen, die blind waren, und in ihre Mitte einen Elefanten stellen. Die Blinden sollten ihm sagen, welche Gestalt der Elefant habe. Einer nach dem anderen ging hin und befühlte das große Tier. Der erste hatte ein Bein gefunden, liefte daran entlang und sagte: *Der Elefant hat die Gestalt eines Baues*. Ein anderer erwischte den Schwanz und sagte: *Der Elefant hat die Form eines Fisches*. Ein dritter kam an den Rüssel und sagte: *Der Elefant ist eine große Schlange*. Wieder einer ergriff das Ohr und sagte: *Er hat die Gestalt eines Fächers*. Dann fiengen sie an, miteinander zu streiten.

Auch wir sind ähnlich wie Blinde, wenn es um die Erforschung der Welt geht. Jeder entdeckt etwas und meint, er habe schon das Ganze gefunden. Unser Wissen, unsere Wissenschaften sind Stückwerk. Die endgültige Weisheit und Erkenntnis der Welt liegt bei Gott. Wir Menschen können immer nur etwas erkennen, und es fällt uns schwer, dieses Stückwerk zusammenzusetzen. Hier wäre es, untereinander zu streiten, wer Recht hat, so wie es in der Geschichte geschildert wird.

1.2 Drei Probleme bei der Gestaltung des Einführungskurses

Bei der Gestaltung dieses Einführungskurses stellen sich zunächst drei Probleme.

1.2.1 Einflüsse verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen auf die Märchenforschung

In der Wissenschaft ist jede Erkenntnis ein Teil des Ganzen. Deswegen stellt sich uns zu Anfang unserer Arbeit als erstes das Problem, welche wissenschaftlichen Disziplinen zur Erforschung des Märchens beigetragen haben. Aus der Geschichte der Märchenforschung lässt sich erkennen, dass es zu Beginn die Sprachwissenschaften waren, die Ethnologie und die Religionsge-

schichte. Es folgten Soziologie und Psychologie. Am meisten trägt die Volkskunde zur systematischen Untersuchung in der Märchenforschung bei. Der Kurs gehört deshalb auch nicht nur in den Bereich der Germanistik, sondern vor allem in den der Volkskunde. Aber auch da gibt es zahlreiche Strömungen. Was in Deutschland als Volkskunde bezeichnet wird, ist z. B. in Frankreich Ethnographie, in Skandinavien und Russland Folkloristik. Bei unseren Vorlesungen werden wir den allgemeinen Begriff Märchen auf die eigentlichen Märchen (Zaubermärchen /magische Märchen) konzentrieren und ein besonderes Augenmerk auf Textanalysen und Textvergleiche richten, denen die Nachwelt gewidmet sind. Auch werden wir uns mit der Frage befassen, wie eine neue Märchensammlung angelegt werden kann und uns abschließend mit einem neuen Modell zur Märchenrezeption im Unterricht beschäftigen.

1.2.2. Definition des Begriffs Märchen

Ein weiteres Problem, das sich uns bei der Erforschung des Märchens stellt, besteht in der Definition des Begriffs Märchen. Es gibt zwar in der Literatur eine Fülle von Vorstellungen, die sich auch nicht selten widersprechen, aber es fällt schwer, daraus einen begrifflich fassbaren Eindruck zu bekommen. So ist es unsere Aufgabe, uns die Aussagen der führenden Autoren auf dem Gebiet der Märchenforschung als eine Summe von formalen und inhaltlichen Aspekten zu erarbeiten. Wenn wir uns auf diese Weise einen Überblick verschafft haben, wird es möglich, den Stoff einzugrenzen und ein einheitliches Bild zu gewinnen.

1.2.3. Notwendige Abgrenzung im zeitlich vorgegebenen Rahmen

Das dritte Problem liegt in der Zeitdauer. Auch hier müssen wir versuchen, einen Gesamtüberblick zu gewinnen, den Stoff einzugrenzen und uns auf das Wesentliche zu beschränken.

2. Einführung

2.1 Etymologie und Definition des Wortes Märchen

Zunächst fragen wir: Woher stammt das deutsche Wort *Märchen*?

2.1.1. Die Mär

Die Wurzel des Wortes *Märchen* liegt in dem Wort *Mär*.

2.1.1. Etymologie

Das deutsche Wort *Mär* leitet sich ab vom althochdeutschen *mari* – *berühmt*. Im Mittelhochdeutschen findet sich das Wort *Mär* als *Kunde* oder *Nachricht*. Wenn wir die Wurzel *mari* – *berühmt* bedenken, dann steckt in dem Wort *Mär* die Bedeutung: *berühmte Kunde*, *berühmte Nachricht*. Doch ist damit über den Wert und den Inhalt der Mär noch nichts gesagt. Aus dem Mittelalter stammen auch negative Begriffe wie *Ungemacht*, *Hexenmär*, die nichts Gutes bezeichnen.

2.1.2. Frühe schriftliche Quellen

Die erste schriftliche Erwähnung des Wortes *Mär* findet sich in dem großen deutschen Epos des Nibelungenliedes¹. Diese frühe Dichtung beginnt mit den Worten *Uns ist in alten Mären wunders viel geseit*. Hier steht das Wort *Mär* eindeutig im Zusammenhang mit *alt* und mit *Besunder* und bedeutet demnach: *alte, wunderbare berühmte Kunde*.

Im 16. Jahrhundert erscheint das Wort *Mär* in einem der bekanntesten deutschen Weihnachtslieder: *Vom Himmel hoch da komm ich her, ich bring euch gute neue Mär*². Das Lied stammt von dem Reformator Martin Luther³, der durch seine erste deutsche Übersetzung der Bibel zum Begründer der neuen deutschen Hochsprache wurde. In seinem Kirchenlied steht die *gute neue Mär* im Zusammenhang mit einem himmlischen Engel. *Mär* bedeutet hier: *frohe, himmlische Botschaft, beglaubigte Wahrheit*, sie kommt vom hohen Himmel herab. Martin Luther hat das Wort *Mär* aber nicht nur im positiven Sinn gebraucht. In seiner Bibelübersetzung hat er die *Mären* auch als etwas Törichtes und Geschwätziges bezeichnet.

2.1.3. Das Märchen

Das Wort *Märchen* ist eine Verkleinerungsform von *Mär*, ebenso wie das Wort *Märlein*, das ursprünglich im deutschen Sprachraum weitaus gebräuchlicher war.

¹ Nibelungenlied: Mittelhochdeutsches Epos und eines der bedeutendsten Werke der höfischen Dichtung der Stauferzeit um 1200. Dichter unbekannt. Überlieferung in über 30 Handschriften, die bedeutendsten davon aus dem 13. Jahrhundert.

² Martin Luther, 1483-1546, deutscher Reformator. In der Folge seiner Reformation brach aus den religiösen Gegensätzen in Europa der sog. 30jährige Krieg aus, bei dem in Deutschland ein Drittel der Bevölkerung umkam.

2.1.2.1. Einführung durch die Brüder Grimm

Das Wort *Märchen* ist allgemein erst bekannt geworden durch die Brüder Grimm³. Sie nannten ihre Sammlung *Kinder- und Hausmärchen*. In der Verkleinerungsform wurde das *Märchen* nun zur *kleinen Kunde* und fand den täglichen Hausgebrauch – eine kleine Geschichte zur Unterhaltung und zur Erziehung der Kinder.

2.1.2.2. Ambivalente Bedeutung

Ebenso wie Martin Luther die *Mären* hat auch später Goethe die *Märchen* mit *Lügengeschichten* gleichgesetzt. Doch gerade Goethe hat wiederum seit seiner Kindheit mit Begeisterung Märchen selbst erzählt und in späteren Jahren alte Märchenstoffe in seinen berühmtesten Dichtungen verwendet wie z. B. das Märchen vom *Totenvogel* in seinem Hauptwerk *Faust*. Goethe schrieb mehrere Märchen, die einen großen Einfluss auf seine Zeitgenossen ausübten und das typisch deutsche Zeitalter der Romantik mitgeprägt haben.

Das kleine *Märchen* der Brüder Grimm ist keine Lügengeschichte mehr. Aber es erhebt auch keinen Anspruch darauf, so geglaubt zu werden wie z. B. die Sage oder die Legende. Es ist seinem Wesen nach eine Phantasiegeschichte – wirklich und unwirklich zugleich.

2.1.2.3. Gegenwärtiger Gebrauch des Wortes Märchen

In unserer Zeit hat sich der Begriff *Märchen* wieder weitgehend abgeschliffen in der deutschen Umgangssprache. Man sagt z. B. zu einer Lüglerin: *Erzähl mir doch keine Märchen!* Oder man spricht von *märchenhaften* Gewinnen im Handel.

Eine moderne Abart der Märchen sind die Comics (serienmäßige Bildstreifen) und Zeichentrickfilme. Sie werden häufig als moderne Märchen bezeichnet, obwohl sie in Form und in Art der Verbreitung geradezu dem Wesen des Märchens widersprechen. Diese sprachliche Entwicklung haben nur noch wenig zu tun mit dem Begriff *Märchen*, wie er von den Brüdern Grimm verwendet wurde.

³ Jacob Grimm, geb. 1785 in Hanau, gest. 1863 in Berlin. Wilhelm Grimm, geb. 1786 in Hanau, gest. 1859 in Berlin. Die beiden Begründer der Deutschen Philologie und der modernen Märchenforschung waren engagierte Demokraten. 1812 gaben sie die erste Auflage ihrer *Kinder- und Hausmärchen* heraus, Ausgabe letzter Hand: 1857.

2.1.3. Wesen und Inhalt des Märchens

In *Mären* und *Märchen* wird uns etwas berichtet, das über die Alltagsrealität hinausgeht.

2.1.3.1. Märchen und Wirklichkeit

Die in den *Mären* und *Märchen* beschriebene Wirklichkeit ist real und magisch zugleich. Das Wunderbare in dieser real-magischen Wirklichkeit ist ganz selbstverständlich. Die Natur und die Menschen, das eigene Ich und der ganze Kosmos sind einbezogen. Die physikalischen Gesetze sind unwichtig. Menschen und Engel, Tiere und Pflanzen sprechen die gleiche Sprache und gehen ganz selbstverständlich miteinander um.

2.1.3.2. Auffassung der Brüder Grimm

Die Brüder Grimm sahen in den überlieferten Märchen vor allem etwas überaus Kostbares, das es zu sammeln und zu bewahren gilt. Das *Märchen* der Brüder Grimm spricht noch immer dieselbe Sprache wie die alterwürdigen Epen und wie die hohe Himmelswahrheit der Engel. In ihrer Vorrede zu den *Kinder- und Hausmärchen* schrieben die Brüder Grimm: *Es war vielleicht gerade Zeit, diese Märchen festzuhalten, da diejenigen, die sie noch wissen, immer weniger werden... Was die Weise begriff, in der wir gesammelt haben, so ist es uns zuerst auf Treue und Wahrheit angekommen.*

2.1.4. Terminologische Bezeichnungen des Begriffs Märchen

Bezeichnend für das deutsche Wort *Märchen* ist, dass es in anderen Sprachen kaum ein adäquates Äquivalent gibt.

2.1.4.1. Europäische Terminologie

Die französische Bezeichnung *conte* oder *conte de fées* bedeutet Geschichte, Feengeschichte. Das englische Wort *tale* oder *fairytale* bedeutet Erzählung, Feenerzählung. Die italienischen Worte *conto*, *favola* bedeuten Erzählung, Fabel. Ähnlich ist es im Spanischen mit *cuento*, *fábula*. Im Altgriechischen entspricht dem Märchen am ehesten das Wort *mythos*. Die Römer gebrauchten das lateinische Wort *fabula*, das erfundene Geschichte bedeutet.

Nun ist es natürlich nicht so, dass es in anderen Sprachen und anderen jungen oder alten Völkern keine echten Märchen gäbe. Es stellt das deutsche Wort *Märchen* einen besonders deutlichen und abgegrenzten Begriff dar. Deshalb wird in der modernen literaturwissenschaftlichen Forschung der Begriff *Märchen* auch in anderen Sprachen eingesetzt. Das ist eigentlich ganz folgerichtig, denn die Märchenforschung ist in Deutschland entstanden.

2.1.4.2. Usbekische Terminologie

In diesem Zusammenhang ist von großer, wir möchten sagen von grundlegender Bedeutung die Tatsache, dass die usbekischen Worte *Tschöptschak* und *Matal* dem deutschen Begriff *Märchen* beinahe kommen. *Ertak* ist die literatursprachliche Bezeichnung, *Tschöptschak* und *Matal* sind die umgangssprachlichen Bezeichnungen für *Märchen*. Die Vorstellung von einem Märchen entspricht in Usbekistan weitgehend der Vorstellung von einem Märchen in Deutschland. Die mündliche Überlieferung ist das Märchen bis heute in Usbekistan lebendig geblieben, in Deutschland dagegen ist diese Tradition bereits im 20. Jahrhundert abgebrochen. Wir Deutsche finden also in Usbekistan ein Land, wo das Märchen auch in unserem eigenen Sinne heute in mündlicher Überlieferung lebt. Es gibt kaum zwei Länder, deren Märchentraditionen so ähnlich sind wie im zentralasiatischen Usbekistan und im zentraleuropäisch gelegenen Deutschland. Über die politischen und sprachlichen Barrieren hinweg erweist sich die verbindende Eigenschaft der Gattung *Märchen* zwischen Deutschland und Usbekistan als besonders wirksam. Die innere Verwandtschaft ist auch an der geografischen Lage beider Länder liegen. Das alte Usbekistan an der Seidenstraße gilt bis heute als die Wiege der indogermanischen Völker⁴. Nach Otto Spies⁵ sind die orientalischen Märchen teilweise aus ihrer Urheimat Turkestan über das Osmanische Reich der Türkei nach Europa gewandert und haben ihren Niederschlag in den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm gefunden.

Das soll für uns ein innerer Kompass sein für dieses Kolloquium in Samarkand.

⁴ Franz von Schwarz: Turkestan – die Wiege der indogermanischen Völker. Freiburg 1893.

⁵ Otto Spies: Orientalische Stoffe in den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Walldorf-Hessen 1952.

2.1.4.3. Überblick über die Geschichte der modernen westlichen Märchenforschung

Jetzt soll ein kleiner Überblick über die Entwicklung der modernen Märchenforschung sein. Die Namen vieler bedeutender Wissenschaftler müssen hier nicht genannt werden. Aber auch ihr Schaffen und Wirken hat die Märchenforschung auf der Zeit geprägt und vorangebracht und zu dem großen Fundament auf diesem Gebiet beigetragen.

2.1.4.3.1. Anfänge der europäischen Märchenforschung

Die Anfänge der modernen, westlichen Märchenforschung reichen etwa zweihundert Jahre zurück. Die Brüder Jacob und Wilhelm Grimm waren nicht nur die großen Sammler, sie waren auch die Väter der modernen Märchenforschung.

2.1.4.3.1.1. Die Idee der Brüder Grimm

Die Brüder Grimm sahen im Märchen eine *Naturpoesie*, die auf uralte Erzählungen der Völker zurückgeht und sich immer wieder aus *Urmärchen* in neueren Varianten selbst erneuert. *Das Märchen dichtet sich selbst, es blüht wie die Grimms in seinen Briefen und Schriften, das Märchen erzeugte sich aus sich selbst – es blühte – es klang von den Lippen – in einer Verwurzeltheit, welche in der Sprache aller Völker hervorbricht – die zurückgeht auf eine den Trennungen der Völker vorausgegangene Zeit – der Dichtung liegt in der wunderbaren Übereinstimmung des Überlieferten.*

2.1.4.3.1.2. Indien als angenommene Urheimat

Benfey verfolgte diese Idee der Brüder Grimm weiter, indem er behauptete, dass Indien das Heimatland aller Märchen sei, und sie sich von dort über die Welt verbreiteten. Seine Ansicht über Indien als Heimat der Märchen konnte er nicht beweisen, da spätere Forschungen noch andere Quellen nachwiesen. Doch mit seiner Arbeit legte Benfey den Grund für die vergleichende geografische Methode in der Märchenforschung.

2.1.4.3.1.3. Weiterführung der stoffvergleichenden Methode

Die Forschungsrichtung der stoffvergleichenden Methode wurde weitergeführt durch die Literaturhistoriker und Erzählforscher Johannes

Johannes Benfey, 1809–1881, Indologe und Sprachwissenschaftler, Begründer der vergleichenden geografischen Methode in der Märchenforschung.

Bolte und Georg Polívka mit ihren *Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm*⁷, ein mehrbändiges Werk, das heute weitgehend Gültigkeit besitzt. Es gibt einen Überblick über die geografische Ausbreitung der einzelnen Erzählstoffe der Brüder Grimm und ihre historischen Spuren in früheren Jahrhunderten. Jedes Grimmsche Märchen wird vor dem weltweiten Hintergrund der Variantensammlungen der damaligen Zeit dargestellt und verglichen.

2.2.1.4. Die finnische Schule

Einen Schritt weiter gingen die finnischen Märchenforscher Kaarle Krohn⁸ und Antti Aarne⁹. Sie waren die Mitbegründer der internationalen Vereinigung der *Folklore Fellow* (Folkloristischer Forscherbund). 1910 erschien in Helsinki der erste Katalog für Erzählstoffe, der die vergleichenden geografisch-historischen Methode den denkbar besten Rahmen gab. In einer umfassenden, systematischen Katalogisierung des Materials konnte nun jede Märchenaufzeichnung der Welt in der zugehörigen Gruppe sofort eingeordnet und verglichen werden. Dies war der Anfang der Methodik der finnischen Schule, die bis heute ihre Gültigkeit behalten hat. In vielen Einzeluntersuchungen sind immer noch neue Erkenntnisse gewonnen worden über die Wanderungswegen und über die Eigenart der volkstümlichen Erzählungen der Welt. In Finnland und Estland standen damals an der Spitze in der Märchenforschung es folgten Norwegen und Dänemark mit zentralen volkskundlichen Sammlungen. Damit war die Märchenforschung zunächst aus dem Bereich der Sprachwissenschaft herausgelöst. Die Arbeiten der finnischen Schule wurden ergänzt durch den Nordamerikaner Stith Thompson, der den ersten umfassenden Katalog¹⁰ für Märchenmotive erstellte.

2.2.1.5. Einflüsse aus Religionsgeschichte und Anthropologie

Neue Anregungen in der Märchenforschung kamen aus den Bereichen der Religionsgeschichte und der Anthropologie. Der Engländer James

⁷ In Anlehnung an die Notizen und Anmerkungen der Brüder Grimm zu ihren einzelnen Märchen erstellten die Erzählforscher Johannes Bolte und Georg Polívka 1913 in *Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm* eine ausführliche, übersichtliche Variantensammlung her.

⁸ Kaarle Krohn, 1863-1933, finnischer Folklorist, Begründer der vergleichenden geografisch-historischen Methode.

⁹ Antti Aarne, 1867-1925, finnischer Folklorist, Mitbegründer der finnischen Schule der Erzählforschung, erstellte 1910 das erste umfassende Verzeichnis von Märchentypen nach der vergleichenden geografisch-historischen Methode.

¹⁰ Der Motivkatalog von Stith Thompson erschien 1936: *Motif-Index of Folk-Literature: a classification of narrative elements* (Folklore Fellow FFC, Helsinki).

Frazer¹¹ zeigte, dass die Ähnlichkeit in den Märchenmotiven aller Völker den gemeinsamen religiösen Vorstellungen der Menschen entstammt, wobei die alt überlieferte Vorstellung des Animismus (der Glaube, dass alles belebt ist und vielerlei Seelen besitzt) eine herausragende Rolle spielt.

Während es bei der finnischen Methode auf die Wanderung und Verbreitung der Märchentypen ankommt, kommt es bei der religionsgeschichtlichen Methode auf die Herkunft und Deutung der Motive an. Beide Methoden lassen sich gut miteinander kombinieren und nebeneinander anwenden.

2.2.1.6. Funktionen im Märchen

Eine weitere Bereicherung in der Märchenforschung brachten die Untersuchungen des russischen Folkloristen Vladimir Propp über Herkunft und Morphologie des russischen Märchens¹². Er stellte auch einen *Funktionskatalog* auf mit der Reihenfolge der wichtigsten Handlungen (*Funktionen*) innerhalb der Märchenerzählung.

2.2.1.7. Epische Gesetze im Märchen

Der skandinavische Sprachwissenschaftler Axel Olrik fand *epische Gesetze*¹³ in den Märchen, z. B. die immer wiederkehrende Dreizahl.

2.2.1.8. Stilistische Form des Märchens

Der Schweizer Max Lüthi¹⁴ entdeckte die Besonderheiten der stilistischen Form der Märchen und öffnete damit entscheidende, neue Wege in der Märchenforschung des 20. Jahrhunderts. Mit Begriffen wie *Abstraktion* und *Flächenhaftigkeit*, *Isolierung* und *Allverbundenheit*,

¹¹ James Frazer, 1854-1941, britischer Jurist, Philologe, Anthropologe, Ethnologe und Folklorist.

¹² Vladimir Propp, 1895-1970, russischer Folklorist, Begründer der morphologischen Folkloristik. Hauptwerke: *Morfologija skazki*, 1928 (dt. Übers. Morphologie des Märchens 1972, 1975) und *Istoritscheskie korni volschebnoj skazki*, 1946 (dt. Übers.: Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens, 1987).

¹³ Axel Olrik, 1864-1917, dänischer Folklorist und Philologe, veröffentlichte seine Ideen über epische Gesetze in Märchen 1907-1916 in Vorlesungen und Artikeln, ausgehend von der vergleichenden geografisch-historischen Methode der finnischen Schule.

¹⁴ Max Lüthi, 1909-1991, schweizer Literaturwissenschaftler und herausragender Märcheninterpret des 20. Jahrhunderts. Seine grundlegenden Werke: *Das europäische Volksmärchen: Form und Wesen*, 1947; *Märchen*, 1962.

Eindimensionalität und Welthaltigkeit führte er hin zu den Charakteristika der Märchengestalten und zu einer Grundform, die allen Märchen gemeinsam ist.

2.2.1.9. Einflüsse aus Soziologie und Psychologie

In neuerer Zeit haben Soziologie und Psychologie die Märchenforschung weithin geprägt. Die Person des Märchenerzählers und die Gemeinschaft der Zuhörer sind in den Blickwinkel der wissenschaftlichen Untersuchungen gerückt. Führend ist die sozialwissenschaftlich orientierte *Tübinger Schule* geworden unter ihrem Begründer Hermann Bausinger¹⁵, der die Bedeutung des alltäglichen Erzählens und den Einfluss populärer Lesestoffe und Massenmedien auf die Märchen systematisch untersucht. Die Grundbefindlichkeiten der menschlichen Seele werden als Widerspiegelungen in den Märchen entdeckt.

In der Psychologie hat man begonnen, seelische Krankheiten auch mit *Märchentherapie* zu heilen. Dabei werden Märchen ähnlich wie Träume und Symbole gedeutet. Auf der Grundlage der Psychoanalyse Sigmund Freuds¹⁶ und der analytischen Psychologie von C.G. Jung entwickelte als erste Hedwig von Beit¹⁷ eine psychologische Interpretation von Märchen. Einen wesentlichen Beitrag zur Weckung des allgemeinen Interesses an psychologischen Märcheninterpretationen stiftete in den 70er Jahren des 20. Jh. Bruno Bettelheim¹⁸ auf der Basis der Freud'schen Psychoanalyse.

2.2.1.10. Biologie des Erzählguts

In den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts entstand in Europa der *Biologie des Erzählguts*. Damals begannen Volkskundler-Feldforscher nach neuen soziologischen Methoden Märchen aufzuzeichnen. Man veröffentlichte nicht nur die Erzählungen, sondern auch Infor-

¹⁵ Hermann Bausinger, Germanist, Volkskundler, geb. 1926, Vertreter der modernen Richtung *empirische Kulturwissenschaft*, Begründer und Haupt der sozialwissenschaftlich orientierten *Tübinger Schule*, Hauptwerk: *Formen der Volkspoesie* (1968).

¹⁶ Sigmund Freud: *Nervenanalyse* (1856-1939). Begründer der modernen Psychoanalyse. Bibliographie.

¹⁷ Carl Gustav Jung: *Psychiater* (1875 - 1961), entwickelte die analytische Psychologie. Bibliographie.

¹⁸ Hedwig von Beit, Schriftstellerin und Privatgelehrte, psychologische Märcheninterpretin (1896 - 1973). Hauptwerk: *Symbolik des Märchens* (1952).

¹⁹ Bruno Bettelheim: *The Uses of Enchantment*, New York 1975, dt. *Kinder brauchen Märchen*, Stuttgart 1977.

tionen über das Leben, den Erzählstil, die soziale Stellung des Erzählers und über die Gemeinschaft der Zuhörer. Biologie des Erzählguts bedeutet *persönlichkeitsorientierte Feldforschung*.

Der Schweizer Germanist Max Lüthi schließt darin auch den Prozess der Bildung der Erzählungen ein, ihre Abänderungen, ihren Verfall und die Wiedererstehung. Ein Beispiel dafür aus Deutschland ist die allmähliche Umwandlung vieler Grimmscher Märchen in Comics und Schwänke und heute das Wiedererwachen des Interesses an den wirklichen Zaubermärchen.

Dann kommen die Wechselwirkungen zwischen Erzählungen und gesellschaftlichen Systemen. Ein Beispiel dafür ist die marxistische Intention in der Umbenennung von Märchenstoffen.

Die Biologie des Erzählguts eröffnet heute der Erzählforschung ganz neue Perspektiven. Ihre Methoden tragen dazu bei, die Intention der Erzähler und das kulturelle Umfeld von Erzählern und Zuhörern zu erforschen. Der wohl wichtigste Beitrag der modernen Biologie des Erzählguts ist die Erforschung der Weitergabe von Märchen.

2.2.2. Weltweite Auswirkung der grundlegenden Arbeit der Brüder Grimm

Wir haben gesagt, dass die Brüder Jacob und Wilhelm Grimm die Begründer der modernen Märchenforschung waren. Sie waren aber nicht nur die Forscher der Märchen, sie waren auch Liebhaber der Märchen. Ihre Thesen und Ansichten wurden im Lauf der Zeit zwar beständig durch die voranschreitende Wissenschaft widerlegt und umgestaltet, doch ihre Gedankengänge haben über alle Grenzen hinweg stets fruchtbar weiter gewirkt. Ihr Einfluss durch die gesamte Entwicklung der Märchenforschung zu erkennen und bis in unsere Zeit ein Ausgangspunkt für die Wesensbestimmung der Märchen zu bleiben. Die Märchensammlung der Brüder Grimm wurde weltbekannt und ist in fast alle Sprachen der Welt übersetzt. Aus diesem ersten Samenkorn ist eine große Ernte gewachsen.

2.3. Entstehung und Bedeutung der Begriffe Volksmärchen und Kunstmärchen

Die Begriffe *Volksmärchen* und *Kunstmärchen* haben sich erst allmählich entwickelt. Sie entstanden aus dem von den Brüdern Grimm formulierten Gegensatz von Natur und Kunst in der Poesie.



2.3.1. Naturpoesie

Die Brüder Grimm sahen im Märchen eine *Naturpoesie*, die auf uralte Erzählungen der Völker zurückgeht und in zahlreichen Varianten aus sich selbst heraus immer erneuert. *Naturpoesie* ist die *primitive Dichtung* oder *Gemeinschaftspoese* der Völker.

2.3.2. Kunstpoesie

Der Naturpoesie stellten die Brüder Grimm die *Kunstpoesie* gegenüber. *Kunstpoesie* ist *Kulturdichtung* oder *Individualpoesie*. Sie ist Teil der verschriftlichten Literatur eines Volkes.

2.3.3. Definition des Begriffs Volksmärchen

Die Formulierung von *Naturpoesie* führte hin zu dem Begriff *Volksmärchen*. Die Volksmärchen sind mündliche Erzählungen, die anonym entstanden und eine Zeitlang in mündlicher Überlieferung gelebt haben und anonym von Mund zu Mund weitergegeben wurden. Ihr Alter und ihre ursprüngliche Herkunft sind nur schwer feststellbar.

2.3.4. Definition des Begriffs Kunstmärchen

Die Formulierung von *Kunstpoesie* führte hin zu dem Begriff *Kunstmärchen*. Die Kunstmärchen sind Phantasiegeschichten, in denen zwar märchenhafte Motive verwendet werden, doch sie sind nicht anonym entstanden wie die Volksmärchen. Die Kunstmärchen stammen von einem individuellen, namentlich bekannten Autor, z. B. Goethe, Heine, Brentano, Mörike, Andersen und vielen anderen Dichtern und Schriftstellern. Kunstmärchen von namentlich bekannten Autoren sind schon seit der Antike schriftlich überliefert. Im Gegensatz zu den mündlichen Volksmärchen sind Alter und Herkunft der Kunstmärchen meist sehr genau feststellbar.

2.3.5. Wechselseitige Durchdringung

Im Lauf der Jahrhunderte haben sich *Volkspoesie* und *Kunstpoesie* immer wieder gegenseitig ergänzt und durchdrungen. Manche anonym entstandenen Volksmärchen wurden in einer bestimmten Variante aufgezeichnet und fanden so Eingang in die Literatur. Auf diese Weise erfuhren sie weite Verbreitung und wurden wiederum mündlich weitererzählt. Kunstmärchen sind von vornherein literarische Märchen. Gedruckt und vervielfältigt können sie weit verbreitet werden und finden oftmals auf diese Weise wiederum Eingang in die mündlich erzählten Märchen.

1. Gattungsdefinitionen

1.1. Einfache Formen

Die Kunst des Erzählens ist so alt wie die Welt. Wir Menschen möchten unseren lebendigen Geist mit etwas beschäftigen, und dabei entstehen wie selbst unterschiedliche Erzählformen.

1.1.1. Sprachgebärden

Aus den unterschiedlichen Erzählformen ergeben sich auch unterschiedliche Formen des erzählerischen Vortrags. Wer z. B. etwas Lustiges erzählt, tut dies mit einer anderen Stimme, als wenn er etwas Feierliches oder etwas Nachdenkliches erzählt. Die Zuhörer verstehen das sehr genau und erwarten schon von Beginn der Erzählung an, dass etwas kommt, das zu der erzählenden Stimme und zu der allgemeinen Stimmung passt.

Die Verschiedenheit in den Formen des Erzählens und in den Erwartungen des Zuhörer hat zuerst der Sprachwissenschaftler André Jolles²⁰ erkannt und beschrieben. Er nannte sie *Sprachgebärden* und entwickelte daraus den Gattungs-begriff der *einfachen Formen*.

1.1.2. Unterscheidung in den einfachen Formen nach A. Jolles und H. Bausinger

Als einfache Formen bezeichnete André Jolles die Legenden, Sagen, Mythen, Rätsel, Sprüche, Anekdoten und Märchen. In dieser Reihe der einfachen Formen von Jolles fehlten allerdings einige wichtige Erzählformen, die ebenfalls sehr verbreitet sind und später hinzugefügt wurden. Dazu gehören vor allem die Fabeln und Exempel,

In neuerer Zeit hat Hermann Bausinger den Begriff der einfachen Formen, wie er von Jolles erstmals definiert wurde, vertiefend analysiert und um die Formen des Exempels, der Fabel und des Schwanks, die es in Europa seit der Antike als volkverbreitete, eigenständige Erzählformen gibt, erweitert.

Was sind die Unterschiede zwischen diesen Erzählformen?

²⁰ André Jolles, 1874 – 1946, niederländischer Kunsthistoriker, Literatur- und Sprachwissenschaftler. Sein Hauptwerk: *Einfache Formen. Legende, Sage, Mythe, Rätsel, Spruch, Fabel, Memorabile, Märchen, Witz*, 1930.

3.1.2.1. Legenden

Legenden beschreiben religiöse Wunder und das Wirken der Heiligen. Diese Erzählungen wollen ermuntern, das vorbildliche Leben und Taten heiliger Menschen nachzuahmen und dadurch zu einem sinnvollen Leben zu kommen.

3.1.2.2. Sagen

Sagen sind ähnlich lehrreich wie Legenden, sie schildern aber keine frommen Begebenheiten, sondern historische Entwicklungen und geografische Veränderungen. Sagen berichten besonders von seltsamen Ereignissen, von unheimlichen Orten und merkwürdigen Erlebnissen bestimmter Menschen. Das Wunderbare wirkt in der Sage nicht so und gut wie in der Legende, sondern es nimmt meist erschreckende Formen an. Sagen gehen fast immer schlecht aus. Man unterscheidet

- Historische Sagen, Heldensagen
- Geografische Sagen
- Familiensagen
- Ursprungssagen
- Dämonische Sagen.

3.1.2.3. Mythen

Mythen sind religiöse Sagen. Sie handeln von Göttern und Geistern, von Weltentstehung und Weltende. Das Schicksal der Menschen spielt im Wettkampf der Götter, Dämonen und Geister nur eine untergeordnete Rolle.

3.1.2.4. Fabeln

Fabeln handeln von vermenschlichten Tieren und dienen als didaktische Beispiele. Sie gehen aber meist schlecht aus, indem das Gute unterliegt und das Böse Sieger bleibt.

3.1.2.5. Schwänke

Schwänke berichten von tragisch-komischen Begebenheiten des Lebens, die sie mit Gelassenheit schildern. Zugleich aber wirken Schwänke erzählungen meist moralisch zerstörerisch.

3.1.2.6. Beispiel

Beispiel sind Beispielgeschichten, wie es in der Welt gehen kann, und worauf man besser achten sollte, wenn man am Ende belohnt und nicht bestraft werden will.

3.1.2.7. Anekdoten

Anekdoten sind kurze, unterhaltsame Erzählungen von Begebenheiten, die sich wirklich zugetragen haben sollen.

3.1.2.8. Rätsel

Rätsel zeigen die Geheimnisse der Welt und die Vieldeutigkeit der Sprache.

3.1.2.9. Sprüche

Sprüche teilen allgemeine Erfahrungen mit.

3.1.2.10. Witze

Witze sind kleine Bemerkungen, die erheitern sollen und meist solche Dinge zusammenbringen, die gar nicht zusammengehören, was sehr lustig wirken kann.

3.1.2.11. Märchen

Märchen sind Phantasiegeschichten aus der Zauberwelt. Sie gehen gut aus und schildern die Welt so wunderbar, wie wir sie uns wünschen. Damit überflügelt das Märchen alle anderen Erzählformen.

3.1.2.12. Tiermärchen

Tiermärchen sind bei allen Völkern weit verbreitet, vor allem bei den Naturvölkern Afrikas und Amerikas. Es handelt sich dabei um Erzählungen von Tieren, die wie Menschen leben und allerlei Abenteuer zu bestehen haben. Tiermärchen sind besonders bei den Kindern beliebt, da sie einfach und unterhaltsam sind. Bei den Naturvölkern werden sie häufig als Mythen von der Entstehung der Welt erzählt.

3.1.2.13. Novellenmärchen

Zwischen Volksmärchen und Kunstmärchen stehen die Novellenmärchen. Sie werden zwar noch zu den Volksmärchen gezählt, doch enthalten sie keine magischen Motive. Die Sammlungen von 1001 Nacht halten besonders viele Novellenmärchen.

3.2. Weitere Erzählformen

Weitere, zum Teil altüberlieferte Erzählformen sind:

3.2.1. Parabeln

Die Parabeln oder Weisheitsgeschichten stehen den Exempeln. Sie sind besonders im Orient beliebt. Im Neuen Testament der christlichen Bibel sind sehr viele anschauliche Parabeln überliefert.

3.2.2. Kettenmärchen

Eine interessante Erzählform mit weit zurückreichender Überlieferung sind die Kettenmärchen, als deren Ursprungsland Indien angenommen wurde, doch sind sie auch auf der ganzen Welt zusammenhängend verbreitet. Der Name kommt von der formelhaften Wiederholung des gleichen Motivs, wobei immer ein Teil zugefügt wird. Besonders typisch und reizvoll ist der Rhythmus in den Wiederholungen.

3.2.3. Lügenmärchen

Die Lügenmärchen sind den Schwankmärchen verwandt und in Europa seit der Antike bekannt, ebenso sind sie im Orient, in Amerika und Afrika überliefert. Das typische Element der Lügengeschichte ist die märchenhafte Übertreibung, die jedoch ins Komische gesteigert wird. Die in Europa weit verbreiteten Märchen vom *Schlaraffenland*, vom *verkehrten Welt* und die abenteuerlichen *Münchhausiaden* (in Deutschland so benannt nach der historischen Gestalt des Freiherrn von Münchhausen) sind internationale Beispiele.

3.2.4. Neckmärchen

Bei den Neckmärchen handelt es sich im Allgemeinen um Kindergeschichten, bei denen die Zuhörer geneckt und verspottet werden sollen.

3.2.5. Rätselmärchen

Märchen vom klugen Rätsellösen sind in vielen Teilen der Welt überliefert.

3.2.6. Trostmärchen

Trostmärchen handeln von geschenkten Himmelsgaben und gehören zu den Lieblingsmärchen der Kinder. Ein berühmtes Beispiel ist das Märchen *Die Sterntaler* der Brüder Grimm KHM 153, das ihnen möglicherweise aus ihrer eigenen Kindheit in Erinnerung war.

3.3. Durchgängige Mischformen

Manche Erzählungen stellen eine Mischung aus den einzelnen Formen dar. Diese Mischungen sind nicht rein zufällig, sondern treten öfter auf. Man kann von durchgängigen Mischformen, d. h. es sind gemischte Formen, sprechen, die in manchen Landschaften und Ländern in auffälliger Weise immer wieder auftreten. Für die Märchenforschung sind die durchgängigen Mischformen interessant, weil sie häufig eine typische Art von Erzählungen für ein bestimmtes Gebiet erkennen lassen. Durchgängige Mischformen sind vor allem bedeutsam in Gebieten, deren Erzähltradition bis heute noch wenig erforscht ist.

In Deutschland hat man für einige durchgängige Mischformen eigene Namen gefunden, z. B. Legendenmärchen oder Schwankmärchen.

3.3.1. Legendenmärchen

Legendenmärchen sind eine Mischung zwischen der Form einer Legende und einem Märchen. Für Griechenland z. B. sind Legendenmärchen besonders typisch.

3.3.2. Schwankmärchen

Schwankmärchen sind die Mischung zwischen einem Märchen und einem Schwank.

3.4. Ausblick auf die Arbeit mit den verschiedenen Erzählgattungen

Lassen wir uns durch die Menge und Vielfalt der unterschiedlichen Erzählformen nicht verwirren. Wir werden die meisten im Verlauf unserer Arbeit allmählich immer besser kennen lernen. Auch werden wir bald sehen, dass diese

Unterscheidung in einzelne Erzählformen außerordentlich nützlich für die Märchenforschung und damit interessant für unsere eigene Arbeit. Wenn wir einige Übung gewonnen haben, können wir die meisten Erzählformen schnell unterscheiden, oft schon auf den ersten Blick.

Zuletzt werden wir erfahren, wie heutzutage im Bereich der Erzählung nicht so sehr die Gattungsdefinitionen, sondern immer stärker die Untersuchung konstanter Typen und verbreiteter Erzählweisen angestrebt wird, das wird interessant sein. Doch um dieses Ziel zu erreichen, müssen wir erst die Unterscheidung der Erzählgattungen kennen und beherrschen.

4. Literatur zum Thema

Bausinger, Hermann: Formen der Volkspoesie, 1968.

Bolte, Johannes / Polívka, Georg: Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm, 1913.

Grimm, Jacob und Wilhelm: Kinder- und Hausmärchen, erste Auflage, Ausgabe letzter Hand 1857.

Jolles, André: Einfache Formen. Legende, Sage, Mythe, Rätsel, Stoff, Kasus, Memorabile, Märchen, Witz, 1930.

Keller, Gabriele / Rachimov, Churram: Märchen aus Samarkand. Feldforschung an der Seidenstrasse in Zentralasien, 3. Aufl. Freiburg 2004.

Lüthi, Max: Märchen, Stuttgart 1979.

Propp, Vladimir: Morfologija skazki, 1928 (dt. Übers.: Morphologie des Märchens 1972, 1975).

Propp, Vladimir: Istoritscheskie korni volschebnoj skazki, 1946 (dt. Übers.: Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens, 1987).

Rachimov, Churram: Osnovy lingvistitscheskix issledovanij. Vorlesungstexte, Taschkent 2000.

Rachimov, Churram: Vvedeniye v germanskuyu filologiyu. Vorlesungstexte, Taschkent 2000.

5. Fragen zum Thema 1

- 5.1. Was versteht man unter dem Begriff *Volksmärchen*?
- 5.2. Wer waren die Begründer der modernen Märchenforschung?
- 5.3. Mit welchen Wissenschaftsdisziplinen ist die Märchenforschung verbunden?

5.4. Woher kommt das deutsche Wort *Märchen*?

5.5. Was ist ein *Kunstmärchen*?

5.6. Was ist ein *Novellenmärchen*?

5.7. Wodurch unterscheiden sich Märchen von Sagen (Legenden, Schwänken, Mythen, Fabeln, Anekdoten)?

5.8. Welche usbekischen Äquivalente hat das deutsche Wort *Märchen*?

5.9. Welche usbekischen Märchenforscher kennen Sie?

6. Aufgaben zum Thema 1

6.1. Erklären Sie die Etymologie des Wortes *Märchen*.

6.2. Sprechen Sie kurz über die Geschichte der modernen westlichen Märchenforschung.

6.3. Nennen Sie einfache Formen und definieren Sie diese.

6.4. Nennen Sie durchgängige Mischformen und definieren Sie diese.

6.5. Sprechen Sie über die Bedeutung der Brüder Grimm für die Märchenforschung als Wissenschaft.

6.6. Erklären Sie die Entstehungsgeschichte der Begriffe *Volkspoesie* und *Kunstpoesie* und definieren Sie die Unterschiede.

6.7. Nennen Sie einige bekannte Märchenforscher.

6.8. Erläutern Sie die Bedeutung der Finnischen Schule für die Märchenforschung.

6.9. Erklären Sie den Begriff *Biologie der Erzählguts*.

7. Übung zum Thema 1: Textanalyse

Analysieren Sie die unten angegebenen Texte nach folgendem Schema:

7.1. Frage nach gattungstypischen Merkmalen der einzelnen Erzählung

7.2. Vergleich verschiedener Erzählungen zur weiteren Erhellung der Textbegriffe.

8. Texte zur Analyse

8.1. Sagen

Frau Hollen Bad

Nach Grimm, Deutsche Sagen, I,6.

An dem Berg Meißner in Hessen liegt ein See mit trübem Wasser, den man Frau Hollen Bad nennt. Nach alter Leute Erzählung kann man dort Frau Hollen manchmal badend um die Mittagsstunde sehen, danach verschwindet sie. Der Berg und die Moore in der ganzen Umgegend sind voll von Geistern, die Rausende oder Jäger verführen und ihnen ein Leid antun.

Kaiser Karl des Grossen Auszug

Nach Grimm, Deutsche Sagen I,26.

In Deutschland liegt der Odenberg, in welchem Kaiser Karl der Grosse mit seinem ganzen Heer versunken ist. Bevor ein Krieg ausbricht, tut sich der Berg auf, Kaiser Karl kommt hervor, stößt in sein Jagdhorn und zieht mit seinem ganzen Heer heraus und in einen anderen Berg.

Das Kriegsschwert

Nach Grimm, Deutsche Sagen II,381.

Ein Hirt weidete seine Herde und sah, wie ein Tier mit dem Fuß hinkte. Er konnte sich die Ursache der scharfen Wunde nicht erklären, folgte der Blutspur und fand schließlich ein Schwert, auf das die grasende Kuh unvorsichtlich getreten war. Der Hirt grub das Schwert aus und brachte es dem König Attila. Attila freute sich und sah, dass er zum Herrn der Welt bestimmt war, weil ihm das Kriegsschwert, das die Skyten stets heilig hielten, in seine Hand gegeben worden war.

Friedrich Rotbart auf dem Kyffhäuser

Nach Grimm, Deutsche Sagen, I,6.

Der Berg Kyffhäuser liegt in Thüringen. Es gibt darin die sog. Barbarossahöhle, in der Kaiser Rotbart (Barbarossa) auf seine Rückkehr auf den Kaiserthron warten soll. Die Sage gehört zu den bekanntesten in Deutschland.

Vom Kaiser Rotbart werden viele Sagen erzählt. Er soll noch nicht tot sein, sondern bis zum Jüngsten Tag leben, auch soll es nach ihm keinen rechten Tod mehr geben. Er sitzt verborgen in dem Berg Kyffhäuser, und wenn er erwacht, wird er seinen Schild an einen dünnen Baum hängen, davon wird der Baum grün werden und bessere Zeiten werden kommen. Er sitzt auf der Bank neben einem runden steinernen Tisch, hält den Kopf in die Hand gestützt und schläft. Der Bart ist ihm lang gewachsen bis durch den steinernen Tisch hindurch. Man sagt auch, der Bart wachse um den steinernen Tisch herum, und müsse dreimal die Rundung reichen, bis der Kaiser erwacht. Manchmal spricht der Kaiser zu den Leuten, die den Weg in den Berg finden. Einen Schäfer, der einstmal ein Hündchen pfliff, das dem Kaiser gefiel, führte ein Zwerg hinein. Da stand der Kaiser auf und fragte: „Fliegen die Raben noch um den Berg?“ Und als der Schäfer bejahte rief er: „Nun muss ich noch hundert Jahre länger schlafen.“

Die Riesensäulen

Nach Grimm, Deutsche Sagen I,18.

Bei Kleinen Haubach auf einem hohen Gebirge im Wald sind neun gewaltige große steinerne Säulen zu sehen und daran die Handgriffe, wie sie von den Riesen im Arbeiten herumgedreht wurden, um damit eine Brücke über den

Main zu bauen. In alter Zeit soll es in dieser Gegend viele Riesen gegeben haben.

Moderne Sage: Der kopflose Motorradfahrer

Diese moderne Sage wird in ganz Westeuropa erzählt und ist auch in Amerika und Australien bekannt.

Aus: Brednich: Sagenhafte Geschichten von heute, München 1994, Nr. 10

In der Nähe von Frankfurt fuhr ein Motorradfahrer auf der Autobahn, wurde von einem Lastwagen überholt. Aus der Ladefläche des Lastwagens ragte waagrecht eine Metallplatte heraus. Der Motorradfahrer wurde von der Metallplatte geköpft. Ohne Kopf fuhr der Motorradfahrer noch einen halben Kilometer hinter dem Lastwagen her.

8.2. Legenden

Lioba

Nach: Das große Buch der Heiligen, Geschichte und Legende im Jahreslauf, München 1980

Vor über tausend Jahren lebte in Deutschland im 8. Jahrhundert eine heilige Frau mit Namen Lioba, die aus England gekommen war. Sie wird bis heute ganz Europa als Lehrerin und als Beschützerin der jungen Menschen verehrt. Sie war die einzige Tochter ihrer Eltern, die lange Zeit kinderlos gewesen war. Kurz vor ihrer Geburt träumte ihre Mutter, sie würde eine Glocke gebären, deren Schall weit über die Erde tönte. In diesem Bild sah sie im Voraus, welche Aufgabe ihrer Tochter gestellt würde und wie voll und ganz Lioba diese Aufgabe junger Menschen zu einem guten Leben zu führen, erfüllen würde.

Franziskus

Aus: Die Legenda aurea des Jacobus de Voragine, lateinische Handschrift aus dem 13. Jahrhundert. Bereits im Mittelalter in die deutsche Sprache übersetzt als Hauptquelle für alle weiteren Legendeausammlungen. Franziskus von Assisi gehört zu den bekanntesten Heiligen Europas. Er lebte 1182-1226 in Italien. Er predigte in Italien, Frankreich, Spanien und Ägypten und wurde auch als Dichter berühmt.

Franziskus, der Diener Gottes, wurde geboren in der Stadt Assisi. Einst, als er einen Mann des Wegs kommen sah, sprach er zu seinen Gesellen: „Dieses Mannes macht uns große Scham und ist unserer eigenen Ehre Feind. Denn ich habe die Armut freiwillig gewählt statt meines Reiches.“ Denn die Armut aber leuchtet die Armut mit noch viel hellerem Schein.“ Franziskus predigte allen Kreaturen die Liebe ihres Schöpfers. Neben seiner Zelle hing eine Zikade auf einem Feigenbaum und sang. Da rief Franziskus sie her und sprach: „Komm, meine Schwester.“ Da war sie ihm gehorsam und flog auf seine Hand. Da sprach er: „Sing, meine Schwester Zikade und lobe deinen Schöpfer.“ Da sang sie und ging davon, als bis er sie entließ. Er schonte die Laternen und Lampen nicht, denn er wollte mit seiner Hand das Licht nicht verunreinigen. Einst ging er durch die Sümpfe von Venedig, da fand er eine große Menge Vögel, die sangen und sprach zu seinen Gesellen: „Meine Brüder die Vögel loben ihren Schöpfer, lasst uns in ihre Mitte gehen und Gottes Lob singen.“ Am nächsten Morgen kam, sprach er: „Willkommen sei mein Bruder der Tod.“ Er schief in Gott. Und ein Bruder sah seine Seele als einen Stern, so groß wie der Mond und so leuchtend wie die Sonne.

Blasius

Nach: Melchers: Das große Buch der Heiligen, Geschichte und Legende im Jahreslauf, München 1980

In Deutschland und Südeuropa gibt es seit dem 11. Jahrhundert den Brauch, sich durch zwei verschränkte Kerzen, die vor den Hals gehalten werden, vor bösen Mächten zu schützen. Dieser Brauch ist ein Ritus, der auf Blasius von Sebaste in Armenien zurückgeht. Er lebte zur Zeit des römischen Kaisers Diokletian und als frommer Einsiedler und menschenfreundlicher Arzt berühmt wurde.

8.3. Mythen

Horus und Isis

Eine altägyptische Erzählung, entstanden um 1160 vor der Zeitwende unter Amenhotep III. und Ramses V in Theben.

Aus: Roeder: Mythen und Legenden um ägyptische Gottheiten und Pharaonen, München 1960, V,9,7.

Horus, der Sohn der Göttin Isis erzürnte sich gegen seine Mutter Isis, ging hinaus, und sein Gesicht blickte zornig wie das des obersten Panthers. Sein Messer von 16 *Deben* (fast drei Pfund) war in seiner Hand. Er schnitt den Kopf der Mutter Isis ab, nahm ihn in seinen Arm und stieg den Berg hinauf. Da nahm Isis ihre Gestalt als eine Figur aus Feuer an, die keinen Kopf hat. Re Hor-achti sagte zu Thot: „Wer ist die, die herankommt, die keinen Kopf hat?“ Thot sagte zu dem Re Hor-achti: „Mein guter Herr, das ist Isis, die Große, die Mutter des Gottes. Horus, ihr kleiner Sohn, hat ihn abgeschnitten.“ Da stieß Re-Hor-achti einen grossen Schrei aus und rief die Götterschaft: „Wir wollen eilen und ihm eine große Lehre erteilen.“ Die Götterschaft stieg zu den Bergen hinauf, um Horus, den Sohn der Isis, zu suchen. Horus aber lag unter einer Sykomore in dem Land der Oase. Da fand Setch ihn, und er bemächtigte sich seiner. Er warf ihn auf den Rücken des Berges und riss ihm seine beiden Augen von ihrer Stelle heraus. Er verließ sie auf dem Berg, um die Erde zu erleuchten. Die beiden Augäpfel wurden zu Knospen, und sie wuchsen zu Lotosblüten. Dann ging Setch zu dem Re Hor-achti und sagte: „Ich habe Horus nicht gefunden.“ Er hatte ihn aber gefunden. Da ging Hathor, die Herrin der südlichen Sykomore, hin und suchte Horus, wie er dalag auf dem Wüstengebirge und weinte. Sie ergriff eine Ziege und melkte diese, und sie sagte zu Horus: „Öffne dein Auge, damit ich dir Milch hineintue.“ Er öffnete sein Auge, und sie tat die Milch hinein. Sie tat die Milch in das rechte Auge, und sie gab sie in das linke Auge. Sie sagte zu ihm: „Öffne deine Augen!“ Er öffnete seine Augen. Sie blickte auf ihn und fand ihn geheilt. Dann ging sie hin, um dem Re Hor-achti zu sagen: „Horus ist gefunden.“ Setch hat ihn an den Augen verletzt, aber ich habe ihn wieder auf seine Füße lassen. Sieh, da kommt er.“

Die Weltesche

Altgermanische Mythe. Sie gehört zu den bekanntesten Mythen in Nordeuropa und enthält manche altschamanische Elemente, die auch in deutschen Zaubermärchen überliefert sind.

Der Text ist entnommen aus: Eckart Peterich: Kleine Mythologie. Die Götter und Helden der Germanen, Frankfurt 1938.

Die Weltesche Ygdrasil ist der schönste und der heiligste unter allen Bäumen. Er trägt die Welt, denn seine Zweige breiten sich über Himmel und Erde aus und so verbindet er das Götterland Asgard mit dem Menschenland Midgard und beide mit den unterirdischen Reichen. Auf drei Wurzeln steht sein hoch

erhobener Stamm, und unter jeder von ihnen entspringt eine Quelle. Die oberste ist die Brausende Kessel, es ist das Wasser des Lebens. Aus der Mitte entspringt die Quelle der Erinnerung – das zur göttlichen Gestalt gewordene Gedächtnis – sein Name ist Mimir. Die dritte ist die Quelle des Schicksals, die Urzeit. Die dritte ist die Quelle des Schicksals, die Urzeit. Die dritte ist die Quelle des Schicksals, die Urzeit. Im höchsten Geäst der Weltesche sitzt ein Adler, der alles weiß, und zwischen den Augen des Adlers sitzt ein Baum, der die Wettermacher. Viele Gefahren bedrohen den Baum: Auf dem Baum wohnt die Ziege Heidrun. Vier Hirsche beißen ihm die jungen Zweige ab. Unter seinen Wurzeln nistet der Neiddrache. Er und viel andere Ungeheuer benagen Ygdrasil. Krieg herrscht zwischen dem Adler und dem Drachen in der Tiefe. Und ein Eichhörnchen namens Ratatosk klettert am Stamm der Esche auf und nieder und trägt dem einen die Schmach, die andere sagt, unaufhörlich neuen Zwist in der Welt säend. Und der Baum wird grün bis zur Götterdämmerung (Untergang der Welt), denn er steht im Schutz der Nornen, der Schicksalsfrauen.

Tierfabeln

Der Wolf und das Pferd

Der Wolf und das Pferd, deutsche Tierfabeln des 18. Jahrhunderts, Hg. Karl F. Baur, Berlin 1960.

Am Geburtstag eines jungen Adlers gab König Adler seiner Familie ein Festmahl und lud das ganze Heer des Himmels zu diesem Freudenfest ein. Die Vögel warteten Tausende von Vögeln bei seiner Tafel auf, bewunderten die Fülle der Speisen und noch mehr die heroischen Verdauungskräfte des Königs. „Wir“, sprach endlich der gesättigte Adler zu dem zuschauenden Sperber, „wir haben gegessen.“ – „Wir aber nicht“, zwitscherte ein von Heißhunger geplagter Sperber. „Ihr seid mein Staat“, erwiderte der erhabene König, „ich esse euch alle.“

Der Fuchs und der Rabe

Aus Fabeln des Äsop, Inselbücherei Nr. 272

Ein Rabe stahl einen Käse und setzte sich mit ihm auf einen Baum. Das sah ein Fuchs, dem lief das Wasser im Maul zusammen nach dem Käse und er sprach zum Raben mit süßen Worten: „O mein Herr Rabe, wer kann dir wohl gleich-

kommen. Kein Vogel hat solch schimmerndes Gefieder, wie du hast. Ich wollte dich für den Allerschönsten halten, wenn ich nur auch deinen Namen hören könnte.“ Der dumme Rabe freute sich über das listige Lob, zeigte recht zeigen, reckte sich hoch auf und schrie kräftig. Als er aber den Kopf aufat, entfiel ihm der Käse und wurde die Speise des schlaue Fuch

Von der Maus und dem Frosch

Aus: Fabeln des Äsop, Inselbücherei Nr. 272

Einstmals wäre eine Maus gern über ein Wasser hinübergekommen. Sie erbat Rat und Hilfe von einem Frosch. Der Frosch nahm eine Schnur, band sie an seinen Fuß und fing an, über das Wasser zu schwimmen. Aber als er in der Mitte des Wassers war, tauchte er unter, zog die Maus mit sich und wollte sie ertränken. Da die Maus die böse Tat bemerkte, wehrte sie sich nach Kräften. Indessen kommt ein Weih (großer Vogel) geflogen, packt die Maus mit seinen Klauen mitsamt dem baumelnden Frosch und frisst sie beide.

8.5. Schwänke

Eulenspiegel (14. Historie)

Aus: Die deutschen Volksbücher. Till Eulenspiegel. Hg. Richard Benz, Jena 1901

Till Eulenspiegel war ein berühmter deutsche Schalksnarr aus dem 14. Jahrhundert.

Eulenspiegel kam nach Magdeburg und verübte viele Streiche. Da wurde sein Name bald bekannt. Von den Bürgern wurde er nun angestrichelt, etwas Abenteuerliches zu zeigen. Er sagte, er wolle von der Empore des Rathauses fliegen. Da war ein Geschrei in der Stadt, und jung und alt versammelten sich auf dem Marktplatz, um zuzuschauen. Eulenspiegel stellte sich auf die Empore vor dem Rathaus, bewegte die Arme und tat, als wenn er fliegen wollte. Die Leute standen da, rissen Mund und Augen auf und meinten, er würde fliegen. Da lachte Eulenspiegel und sagte: „Ich meinte, es wäre kein großer Tor (Dummkopf) oder Narr in der Welt als ich. Nun sehe ich wohl, dass hier ganz Stadt voller Toren ist. Wenn ihr mir alle sagen würdet, dass ihr fliegen wollt, so glaubte ich es nicht. Und ihr glaubt mir, der ich ein Tor bin! Wie soll ich denn fliegen können! Ich bin doch weder Gans noch Vogel, ich habe kei

keine Flügel und Federn kann man nicht fliegen. Nun könnt ihr mich sehen, wie ich fliegen will.“ Und er lief von der Empore weg und ließ das Volk nach ihm fluchend zurück. „Das ist ein Schalksnarr“, sprachen sie, „er hat sich selbst belogen.“

Eulenspiegel (26. Historie)

Eulenspiegel ging bei Zell in ein Dorf und wartete darauf, dass der Herzog durch das Dorf kommen werde. Er hatte ein Pferd bei sich und einen kleinen Karren. Da er sah, dass der Herzog auf dem Feld pflügen. Er fragte ihn, wem der Acker gehöre. Der Bauer sagte: „Dieser Acker gehört mir, ich habe ihn geerbt.“ Eulenspiegel, was er geben sollte für einen Schubkarren voll Erde von dem Acker. Der Bauer sagte: „Einen Schilling nehme ich dafür.“ Eulenspiegel nahm einen Schilling, warf den Karren voll Erde von dem Acker, setzte sich in den Karren und fuhr vor die Burg von Zell an der Eller. Als nun der Herzog durch das Dorf fuhr, sah er Eulenspiegel auf dem Karren sitzen, und der saß bis an die Nase in der Erde. Da sprach der Herzog: „Eulenspiegel, ich hatte dir verboten, dich einmal in mein Land zu kommen, und wenn ich dich trotzdem fände, so würde ich dich aufhängen lassen.“ Eulenspiegel sprach: „Gnädiger Herr, ich habe von einem Bauern, der sagt, es sei sein Erbteil.“ Der Herzog sprach: „Fahr weg mit deinem Erdreich aus meinem Erdreich und komm nicht zurück.“ Eulenspiegel eilig aus dem Karren, sprang auf sein Pferd und ließ den Karren vor der Burg stehen. So blieb Eulenspiegels Erdreich vor der Burg.

Das Bürle

Nach Grimm KHM 61 (gekürzt). In vielen Varianten ist dieser Erzählstoff in der Welt verbreitet.

Es war ein Dorf, darin saßen lauter reiche Bauern, und nur einer war arm, den nannten sie das Bürle (Bäuerlein). Er hatte nicht einmal eine Kuh und noch weniger Geld, eine zu kaufen.

Durch allerlei Streiche gelingt es nun dem Bürle, zu einer Kuh und zu einem Geld zu kommen. Die Bauern ärgern sich über ihn und wollen ihn vernichten. Der Richter verurteilt ihn zum Tode durch Ertränken, doch das Bürle ist schlau genug zu entweichen. An seiner Stelle wird ein anderer ertränkt, dessen Schafe das Bürle für sich nimmt.

Darauf gingen die Bauern heim, und wie sie ins Dorf kamen, war das Bürle daher, trieb seine Herde und war ganz zufrieden. Da die Bauern und sprachen: „Bürle, wo kommst du her? Kommst du aus der Ser?“ – „Freilich“, antwortete das Bürle, „ich bin versunken, tief, tief endlich auf den Grund kam. Da waren schöne Wiesen, auf denen viele weideten, davon brachte ich mir die Herde mit.“ Sprachten die Bauern noch mehr da?“ – „O ja“, sagte das Bürle, „mehr als ihr brauchen.“ Sie verabredeten sich die Bauern, dass sie für sich auch Schafe holen jeder eine Herde. Der Schultheiß (Richter) aber sagte: „Ich komme morgen gehen sie zusammen zum Wasser, da standen gerade am blauen Himmel kleinen Wolken und spiegelten sich im Wasser. Die Bauern riefen: „Wo schon die Schafe unten auf dem Grund.“ Der Schulz (Richter) drängte hervor und sagte: „Nun will ich zuerst hinunter und mich umsehen. Wenn ist, will ich euch rufen.“ Da sprang er hinein, „plump“ klang es im Wasser meinten nicht anders, als er riefte ihnen zu: „Kommt!“ Und der ganze Bürle stürzte in großer Hast hinter ihm her. Da war das Dorf ausgestorben, und als der einzige Erbe ward ein reicher Mann.

8.6. Exempel

Der Affe

Aus: Albert Ludwig Grimm, Kindermärchen, 8,2. Nachdruck 1992.

Albert Ludwig Grimm war kein Verwandter der Brüder Grimm. Er gab seine Märchensammlung *Kindermärchen* 1809 heraus.

Ein Mann war hinausgegangen in den Wald und spaltete einen großen Baum der Länge nach in Scheiter (kleine Stücke). Da bekam er Durst und ging an eine Quelle des Waldes, um zu trinken. Die Axt ließ er zurück bei dem Baum. Aber ein Affe hatte ihm zugesehen von einem Baum herab. Und als der Mann weg war, stieg er herunter und wollte es ihm nachmachen. Er setzte sich und führte einige Schläge auf den Baum, so dass das Holz einen großen Spalt bekam. Aber sein Schwanz geriet in den Spalt, und als der die Axt herankam, klemmte das Holz wieder zusammen und hielt ihn so an seinem Schwanz gefangen. Da schrie er laut vor großen Schmerzen. Der Mann sah ihn und rief seine Freunde. Die kamen und sie nahmen den Affen gefangen. So kam der Mann durch seine Vorwitzigkeit um seine Freiheit.

Vom Magen und den Gliedern

Rede von Menenius Agrippa, aus der römischen Antike, aufgezeichnet von dem römischen Geschichtsschreiber Titus Livius und in Europa weit verbreitet.

Die Zeit war der Mensch noch nicht wie jetzt eine Einheit, sondern jeder Körperteil hatte seinen eigenen Willen und seine eigene Stimme. Die Hände bestiegen sich die Hände und Füße, die Zähne, Arme und Beine, die man morgens bis abends abmühten, um Nahrung herbeizuschaffen, und der Magen ruhig in der Mitte des Körpers liege und nichts tue als die herbeigeschaffenen Genüsse behagen zu lassen. Das wollten die Glieder nicht, und sie schlossen folgendes Übereinkommen: Die Hände sollten keine Speise mehr zum Mund führen, der Mund keine dargebotene Nahrung nehmen und die Zähne nichts mehr zermalmen. Doch schon bald merkten sie, dass sich die Glieder dadurch selbst schädigten. Der ganze Körper wurde schwach und krank. Da erkannten die Glieder, dass auch der Magen ein Teil des Lebens und Kraft zurückgab.

Anekdoten

Wissenschaft

M. Nöllke, Anekdoten, Geschichten, Metaphern, Freiburg 2002.

Bei der Fußballweltmeisterschaft 2002 gab man der deutschen Nationalmannschaft wenig Chancen, man hoffte, das Team werde wenigstens die Vorrunde überstehen. Doch wider Erwarten erreichte die deutsche Mannschaft das Endspiel gegen Brasilien. Vor dem Spiel wurden verschiedene Prominenten gefragt, wer Weltmeister werde. Der Rennfahrer Michael Schuhmacher antwortete: „Ich hoffe, ich.“ Drei Wochen später wurde Michael Schuhmacher zum fünften Mal Weltmeister in der Formel 1.

Gedenktafel

M. Nöllke, Anekdoten, Geschichten, Metaphern, Freiburg 2002.

„Was wird wohl einst auf der Gedenktafel stehen, die man Ihnen zu Ehren anbringen wird?“ fragte ein Freund den Komponisten Johannes Brahms, als er mit ihm vor dem Haus Karlsgasse 4 in Wien stand, wo der berühmte Komponist seit langen Jahren wohnte. Brahms erwiderte nur: „Wohnung zu vermieten.“

Der Eroberer

Eine der bekanntesten Anekdoten in Europa.

Aus: M. Nöllke, Anekdoten, Geschichten, Metaphern, Freiburg 2002.

Wilhelm der Eroberer, König der Normannen, landete 1066 mit seinem Heer an der englischen Küste. Als er von seinem Schiff an Land sprang, stolperte er und stürzte zu Boden. Das schien ein sehr schlechtes Vorzeichen zu sein. Aber Wilhelm griff mutig mit beiden Händen in den Sand und rief: „Greif und erfasse ich dich, Engelland!“ Elf Jahre später hatte er ganz England erobert.

8.8. Rätsel

Was ist das? Es flog ein Vogel Federlos auf einen Baum blattlos. Da lag die Frau Mundlos und fraß der Vogel Federlos.

Antwort: Schnee auf dem Baum, der an der Sonne schmilzt

8.9. Spruch

Ich weiß, dass ich nichts weiß.

Sokrates

8.10. Witz

Ein Wanderer mit schwerem Gepäck hält auf der Landstrasse einen Bauern an, der einen Pferdewagen fährt. Er fragt ihn: „Wie weit ist es von hier nach Steinberg?“ Der Bauer antwortet: „Etwa eine halbe Stunde.“ Der Wanderer bittet, mitfahren zu dürfen und steigt auf den Wagen. Sie fahren eine halbe Stunde, aber es sind keine Häuser zu sehen. Nach einer weiteren halben Stunde wird der Wandersmann unruhig und fragt: „Wie weit ist es denn jetzt noch bis Steinberg?“ Der Bauer sagt ganz ruhig: „Eine Stunde.“ – „Was“, ruft der Wanderer, „vorhin haben Sie mir doch erzählt, es sei noch eine halbe Stunde bis Steinberg und jetzt fahren wir schon eine ganze Stunde!“ – „Natürlich“, sagt der Bauer, „aber in die entgegengesetzte Richtung.“

8.11. Durchgängige Mischformen

Beispiel 1: Legendenmärchen

Beispiel 2: Schwankmärchen

Beispiel 3: Fabel

Beispiel 4: Grimms Märchen KHM 151

Der König hatte drei Söhne, die waren ihm alle gleich lieb, und er wusste nicht, welchen er zum König nach seinem Tod bestimmen sollte. Als die Zeit kam, dass er sterben wollte, rief er sie vor sein Bett und sprach: „Liebe Kinder, ich habe etwas bei mir bedacht, das will ich euch eröffnen: Welcher von euch das Reich mir, denn ich bin so faul, wenn ich liege und will schlafen, gehört das Reich mir, denn ich bin so faul, wenn ich liege und will schlafen, soll nach mir König werden.“ Da sprach der Älteste: „Vater, ich höre das Reich mir, denn ich bin so faul, wenn ich liege und will schlafen, soll nach mir König werden.“ Der Zweite sprach: „Vater, das Reich gehört mir, denn ich bin so faul, wenn ich liege und will schlafen, soll nach mir König werden.“ Der Dritte sprach: „Vater, das Reich gehört mir, denn ich bin so faul, wenn ich liege und will schlafen, soll nach mir König werden.“ Der Dritte sprach: „Vater, das Reich gehört mir, denn ich bin so faul, wenn ich liege und will schlafen, soll nach mir König werden.“ Der Dritte sprach: „Vater, das Reich gehört mir, denn ich bin so faul, wenn ich liege und will schlafen, soll nach mir König werden.“

Thema 2: Zaubermärchen als die eigentlichen Märchen

Gliederung

Schlüsselbegriffe zum Thema

1. Vorbemerkung

2. Zaubermärchen als die eigentlichen Märchen

2.1. Zaubermotive der Zaubermärchen

2.2. Der gute Ausgang im Zaubermärchen

2.3. Die epischen Gesetze der Dreizahl, der Wiederholung und Achtergewichts

2.4. Stilistische Merkmale

2.5. Formelhaftigkeit

2.6. Morphologie

2.7. Rituelle Sequenzen

2.8. Vergleichende Strukturanalyse von Zaubermärchen und Roman

2.9. Psychologische Elemente

2.10. Beispiel für ein Zaubermärchen

3. Überleitung zur Übung

4. Literatur zum Thema

5. Fragen zum Thema 2

6. Aufgaben zum Thema 2

7. Übung zum Thema 2: Textanalyse

7.1. Gattung

7.2. Morphologie

7.3. Stil

7.4. Epische Gesetze

7.5. Rituelle Sequenzen

8. Texte zur Analyse

Schlüsselbegriffe zum Thema 2

Begriff
Zeitbegriff
Raumbegriff
Personen und Gestalten
Kampf
Gesetze
Formelhaftigkeit
Märchentrag im Märchen
Märchen
epische Welt
Aufhebung des Mangels
episches Motiv
Märchenfunktion
Morphologie
Morphologie in der Erzählforschung
Märchenweg
Märchen (Mehrzahl: Riten)
Märchen Sequenzen
Märchenanalyse
Märchenritus
Märchenübergabe
Märchenmotiv

1. Vorbemerkung

Wir haben uns mit dem Begriff Märchen befasst, mit seiner Herkunft und seiner Bedeutung. Wir haben einen Überblick gewonnen über die Geschichte des modernen vergleichenden Märchenforschung und uns mit den Begriffen Volksmärchen und Kunstmärchen auseinandergesetzt. Dann haben wir die einzelnen Formen in der Definition von Jolles kennen gelernt, dazu weitere literarische Formen und literarische Mischformen.

Nun wollen wir das Thema der Gattungsdefinitionen weiterführen und mit der Definition des Märchens abschließen. Bis jetzt haben wir ja einiges über

die verschiedenen Erzählformen und Erzählweisen gesprochen, aber wir haben nur gesagt, dass es eine Phantasiegeschichte aus der Welt ist, dass es gut ausgeht und die Welt so wunderbar schick ist, wie wir uns wünschen. Damit überflügelt das Märchen alle anderen Erzählformen und lohnt sich also, über die einfache Form Märchen mehr zu erfahren.

2. Zaubermärchen als die eigentlichen Märchen

Nach der Auffassung der modernen Märchenforschung sind die eigentlichen Märchen die *Zaubermärchen*. Die Zaubermärchen stellen in ihrer reinen, gerundeten und klaren Form alle märchentypischen Elemente am besten dar.

2.1. Zaubermotive der Zaubermärchen

Ein deutliches Kennzeichen der Zaubermärchen sind ihre *Zaubermotive*. Die Zaubermotive sind daran erkennbar, dass sie Dinge und Handlungen darstellen, die mit normalen physikalischen Gesetzen nicht vereinbar sind und auf magische Vorstellungen zurück und entstammen frühen magischen Überlieferungen. Diese Vorstellungen und Lebenserfahrungen, die in den Zaubermärchen bewahrt und weitergegeben werden, reichen weit in die Menschheitsgeschichte zurück.

Die *Zaubermotive* werden auch als *magische Motive* bezeichnet. Deshalb nennt man die *Zaubermärchen* auch *magische Märchen*.

In der usbekischen Folkloristik werden die Zaubermärchen als „Sakartaklar“ bezeichnet.

2.1.1. Tiere und Pflanzen

Wenn wir im Märchen sprechenden und handelnden Tieren und Pflanzen begegnen, so weisen diese Motive in eine Zeit, in denen die Tiere und Pflanzen für magisch gehalten wurden und wertvolle Lebenserfahrungen mitteilten. In den Zaubermärchen sind alle Tiere und Pflanzen Zaubertiere und Zauberpflanzen.

2.1.2. Gegenstände

Steine und Metalle, besonders Edelsteine, Gold, Silber und Bronze haben im Zaubermärchen einen magischen Charakter.

3. Tätigkeiten und Prüfungen

Die Tätigkeiten wie Sammeln, Jagen, Spinnen, Weben, Graben und magische Tätigkeiten im Zaubermärchen. Sie stehen im Zusammenhang mit einer Aufgabe, einer Prüfung. Diese Prüfung im Zaubermärchen ist, ob der Held oder die Heldin fähig sind, zu heiraten und König oder Königin zu werden.

In den Zaubermärchen gelingen diese Prüfungen immer. Sie können jedoch nur durch die Hilfe von magischen Helfern, die zur rechten Zeit erscheinen und Zaubergaben bringen.

4. Der gute Ausgang im Zaubermärchen

Ein Kennzeichen der Zaubermärchen ist der gute Ausgang der Erzählung: Der Held und die Heldin gewinnen einander, heiraten und erhalten am Ende die Krone und das halbe Reich und nach dem Tod der Eltern erhalten sie das ganze Reich. Im Märchen kann jeder König werden im eigenen Königreich. Arm und Bescheidenheit kommen im Zaubermärchen Reichtum und Glück zu bringen.

Diese Märchen sind Darstellungen vom menschlichen Gelingen. Das gute Ende ist von Anfang an schon vorgegeben und wird von den Zuhörern immer mit Vorhersehbarkeit erwartet. Im Zaubermärchen ist das gute Ende jedoch nicht einfach erfunden: Es ergibt sich sehr genau aus den vorangegangenen Handlungen. Das hat mit der Struktur der Zaubermärchen zu tun, mit der wir uns eingehend beschäftigen werden.

Im Zaubermärchen gewinnen zum Schluss nie die Großen, sondern immer die Kleinen, Schwachen, Armen und Vernachlässigten. Jeder, der Schwächste und Ärmste, der Verlassenste und Kleinste kann sich in den Märchen finden und Märchenheldinnen selbst wieder erkennen. Gerade für die Kleinen und für die Armen geht das Märchen immer gut aus. Das lieben vor allem die Kinder.

Darin liegt auch eine große Hoffnung. Der Märchenheld ist zwar meist arm und oft schwach, aber er ist ein freier Mensch, den nichts hindert, durch die diesseitige und die jenseitige Welt zu wandern und sein Glück zu finden. Jeder von uns kann ein Märchenheld sein.

2.3. Die epischen Gesetze der Dreizahl, der Wiederholung und des Achtergewichts

Jede Art von Literatur besitzt Gesetzmäßigkeiten. In den mündlich überlieferten Märchen gibt es eigene epische Gesetze, die beim Erzählen von Märchen meist sehr streng eingehalten werden. Der dänische Märchenforscher Axel Olrik²¹ bestimmte epische mehrere Gesetze, die das Erzählen der Überlieferung von Märchen kennzeichnen. Wir möchten uns hier auf die wichtigsten beschränken: das Gesetz der Dreizahl, das Gesetz der Wiederholung und das Gesetz des sog. Achtergewichts, die alle eng miteinander verbunden sind.

2.3.1. Dreizahl

Die *Dreizahl* ist besonders beherrschend im Märchen: Drei Söhne, drei Töchter, drei Wundergaben, drei Aufgaben strukturieren die Handlung. Das Gesetz der Dreizahl gilt vor allem für das europäische Märchen. In anderen Kontinenten, z. B. bei den Indianern Nordamerikas, tritt an die Stelle der Dreizahl eine Vierzahl. Auch bei orientalischen Völkern kommt die Vierzahl manchmal vor. Doch im Allgemeinen ist das Gesetz der Dreizahl in den Märchen vorherrschend, besonders in den usbekischen Märchen.

2.3.2. Wiederholung

Die Wiederholungen im Märchen sind ein Charakteristikum der mündlichen Erzählkunst. Durch die *dreifache Wiederholung* kommt eine dramatische Steigerung zustande: Von drei Handlungen gelingen die beiden ersten Handlungen noch nicht, erst die dritte gelingt. Die Zuhörer hören gespannt zu und erwarten bei der dritten Wiederholung das Gelingen bereits im Voraus. Dasselbe gilt für die Aufzählung von drei Personen: Immer die dritte Person ist der Held oder die Heldin. Im Märchen ist das dritte Kind immer das jüngste. Das jüngste Kind ist das erfolgreichste im Märchen. Das hängt mit der Steigerung der Spannung in der dritten Wiederholung zusammen. Es ist aber auch ein Zeichen des Optimismus im Märchen: Zuletzt soll immer das Kleinste und Schwächste gewinnen.

2.3.3. Achtergewicht

Die Bezeichnung *Achtergewicht* wurde von Olrik selbst geprägt und eingeführt. Der Ausdruck kommt aus der Sprache der Schiffer und Seeleute. Ach-

²¹ s. Fußnote 13.

tergewichten. Die besondere Betonung der dritten Wiederholung im Märchen ist das sog. Achtergewicht. Die Dreierwiederholung mit Achtergewicht ist für die Märchensprache: Dreifache Wiederholung mit der Betonung der dritten Wiederholung am Schluss.

2.4. Stilistische Merkmale

Die stilistischen Merkmale der Zaubermärchen wurden erstmals von dem Sprachwissenschaftler Max Lüthi²² untersucht und definiert: *Eindimensionalität, Abstraktion, Flächenhaftigkeit, Isolierung, Allverbundenheit, Unverwundbarkeit, Unverletzlichkeit*.

2.4.1. Eindimensionalität

Dimension bedeutet Ausdehnung. *Eindimensional* bedeutet, dass etwas in einer einzigen Ebene vorhanden ist. Im Märchen gehen die Ebene des Sichtbaren und Wirklichen und die Ebene des Nichtsichtbaren und Nichtwirklichen ineinander über. Das Diesseitige und das Jenseitige gehören im Zaubermärchen zusammen. Die Ebene des Jenseitigen ist im Märchen nicht furchterregend oder erstaunlich wie etwa in der Sage oder in der Legende. Wenn ein Wesen auftaucht – z. B. ein Drache oder ein Riese – dann ist das im Märchen nicht besonders merkwürdig oder wunderbar, sondern es wird als etwas ganz Normales berichtet. Der Held fürchtet sich nicht, sondern er geht auf das Wesen zu. Oder wenn im Märchen ein Tier zu sprechen anfängt, scheint das völlig normal, die Menschen und die Tiere unterhalten sich im Märchen ganz verständlich. Max Lüthi nennt das die *Eindimensionalität* im Märchen.

2.4.2. Abstraktion

Abstrakt heißt: nicht wirklich, nicht real. Nach Lüthi besitzt die Märchensprache einen abstrakten *Stil*. Das bedeutet, dass die Sprache des Märchens alles so darstellt, als wäre es nicht wirklich. Lüthi nennt diese Unwirklichkeit im Stil der Märchensprache die *Abstraktion* des Märchens.

2.4.2.1. Abstrakter Zeitbegriff

Wir können die Abstraktion im Märchen an bestimmten Redewendungen am Anfang der Erzählungen gut erkennen. Usbekische Märchen beginnen:

²² s. Fußnote 14

Bir bor ekan, bir yo'q ekan
Es war und es war nicht

Deutsche Märchen fangen an:

Es war einmal

Türkische Märchen beginnen so:

Bir warmisch, bir yo'knisch
Es war einmal und es war keinmal

Russische Märchen fangen an:

Jili-bili na svete
Sie waren, sie lebten auf der Welt

Ein französisches Märchen beginnt:

Es war einmal, und es wird eines Tages sein

Und ein sibirisches Märchen beginnt so:

Es lebten einmal ein Mann und eine Frau, wer weiß wie lange
schon gelebt hatten. Nur das Märchen weiß es, keiner sonst weiß es

Mit diesen Redewendungen am Anfang will das Märchen sagen, dass die Zeit, in der die erzählten Handlungen sich ereignen, keine real keine wirklich Zeit ist.

2.4.2.2. Abstrakter Raumbegriff

Ähnlich ist es mit den Orten im Märchen. Häuser und Städte, Berge, Steppen und Wüsten tauchen auf und verschwinden wieder.

In einem europäischen Märchen kommt der Held in *kupferne, silberne und goldene Wälder*, in denen er *kupferne Füße, silberne Hände und goldene Haare* bekommt. In solchen Zauberlandschaften und an solchen Zauberorten hat zwar alles deutliche Formen und klare Farben, aber es wird nichts erklärt. Das Merkwürdige und Wunderbare, das an diesen märchenhaften Orten geschieht, geschieht im Zaubermärchen ohne Erklärung.

2.4.3. Konstruktion der Personen und Gestalten

Die Zeit und Raum im Märchen abstrakt sind, sind es nach Max Lüthi auch die Personen und Gestalten: Entweder sind sie nur schön oder sie sind nur böse und nur hässlich. Ein Mittelding gibt es nicht. Aus dem Mund des guten Mädchens springen bei jedem Wort *rosenrote* Blüten. Aus dem Mund des schlechten Mädchens springen *Kröten*. Das gute Mädchen wird zum Schluss golden, das schlechte Mädchen wird schwarz. Im Märchen werden Königskinder mit einem goldenen Apfel in der Hand geboren; oder sie tragen *die Sonne auf der Brust, den Mond auf dem Nacken und Sterne an den Seiten*.

Auch der Tod geschieht im Zaubermärchen nicht wirklich. Wenn ein Märchenheld getötet oder zerstückelt wird, bleibt er nicht tot oder zerstückelt. Er wird wieder zusammengesetzt, steht auf und macht sich an die Arbeit.

2.4.4. Flächenhaftigkeit

Die im Märchen geschilderten Menschen haben keine persönlichen Stimulanten, sie haben keine persönlichen Züge. Im Märchen wird das innere Leben der Personen nicht beschrieben, es wird in äußeren Handlungen ausgedrückt. Wenn im Märchen jemand traurig ist, heißt es: er weinte, weinte. Von der Königstochter heißt es z. B., dass sie Tränen weinte als Perlen, und dass diese Perlen aufsaugten. Ein Königssohn im Märchen macht keine Entdeckungen, er sucht z. B. einfach das Mädchen, zu dem der Schuh passt, den er entdeckt hat. Und wenn er dieses Mädchen gefunden hat, heiratet er sie. Die äußeren Handlungen spiegeln im Märchen die inneren Gefühle, und das wird berichtet. Max Lüthi nennt das die *Flächenhaftigkeit* im Märchen. Nur was den Weg der Helden und Heldinnen betrifft, ist im Märchen wertvoll. Helfer erscheinen nur, wenn ihre Hilfe nötig ist. Glasberge verschwinden, sobald die mit ihnen zusammenhängende Aufgabe gelöst ist.

2.4.5. Isolierung

Max Lüthi geht in seiner Stilanalyse noch weiter: Das deutlichste Kennzeichen der Märchensprache liegt in der *Isolierung* der Gestalten. Die Isolierung der Personen, sagt Max Lüthi, löst sie von allen Bindungen, macht sie ganz frei. Sie leben in eine abstrakte, in eine leere Welt – die Welt des Jenseitigen, die aller Prüfungen und Gefahren ist, die aber auch frei macht. Diese Einsamkeit der Helden und Heldinnen im Märchen ist wie ein Schwebezustand, ein magi-

scher Schlaf und symbolischer Tod. In einem deutschen Märchen von Grimm z. B. verschwindet ein Mädchen, das *Rapunzel* heißt, jahrelang in einem verborgenen Turm. Ebenso geht es mit einem jungen Mädchen, das *Schneewittchen* heißt. Das Kind *Schneewittchen* verschwindet in einem Korb. Ein Junge mit Namen *Goldener* wird von einem Dämon in den Korb getragen und lebt dort jahrelang isoliert. Die Kinder *Hänsel und Gretel* werden von ihren Eltern im dunklen Wald ausgesetzt. Alle diese Märchen enden mit dem Verschwinden in einer leeren Welt.

Die Isolierung in einer leeren Welt ist jedesmal der Anfang eines Abenteuers, oft auch der Aufbruch zu weiten Wanderungen und der Beginn eines neuen Lebens.

2.4.5. Allverbundenheit

Nach Max Lüthi bedeutet die Isolierung der Märchenhelden auch Allverbundenheit, denn die Märchenhelden sind in ihrer Isolation von allen Seiten Hilfe: Losgelöst von ihrer Umgebung können sie sich mit allen zauberischen Wesen, die bei ihnen auftauchen, einem freien Zusammenspiel verbinden. Diesseits- und Jenseitswelt gehen ineinander über. Pflanzen und Tiere erscheinen als Helfer, und die Märchenhelden können ihre Sprache sprechen. Tierbräutigam und Tierbraut können Königskinder. Königinnen verwandeln sich in Vögel, die sich in die Luft erheben und fortfliegen. Alles erscheint wie durchsichtig und schwerelos und ist verwoben mit dem Wunderbaren, unabhängig von Raum und Zeit.

2.4.6. Welthaltigkeit

Im Märchen ist alles möglich. Alles spiegelt die wesentlichen Zusammenhänge menschlichen Lebens und der ganzen Schöpfung. Max Lüthi nennt das die Welthaltigkeit der Märchen.

2.5. Formelhaftigkeit

Trotz ihrer zauberischen Inhalte folgen die Märchen in Aufbau und Struktur klaren Gesetzen. Die Erzählungen sind formelhaft. Alles wird beherrscht durch die Dreierformel, die eine klare Gesetzmäßigkeit ausdrückt.

Durch die formelhaften Wiederholungen wird die Märchensprache gesteigert. Erst die dritte Steigerung ist die entscheidende. Die Dreier-Wiederholungen ermöglichen jene charakteristische Formelhaftigkeit, die für die Zauber- märchen so typisch ist.

Die Märchen enden fast immer mit einem guten Ende. Die Helden tragen hinterher keine Lasten mehr. Sie feiern Hochzeit und werden König und Königin. Die Märchen gehen gut aus.

Die Märchen sind in einer abgerundeten inneren Ordnung im Zaubermärchen ist die Welt als gutes Gedächtnis besitzt, nicht so schwer, ein solches Gedächtnis zu behalten und weiterzugeben. Wer durch vieles Erzählen oder durch das Zaubermärchen vertraut ist, kann die wiederkehrenden Strukturen leicht unbewusst im Gedächtnis behalten und weitererzählen.

2.6. Morphologie

Morphologie ist die Lehre von den Formen.

In der Erzählforschung bedeutet Morphologie: Struktur und Komposition der Erzählungen.

Die Morphologie der Zaubermärchen ist besonders von dem russischen Märchenforscher Vladimir Propp²³ untersucht und definiert worden. Er stellte fest, dass die Zaubermärchen bestimmte, immer gleich bleibende Grundmuster der Handlung aufweisen.

2.6.1. Märchenfunktionen

Das Grundmuster in den Handlungen der Zaubermärchen nannte Propp die Funktionen. Aus seiner Untersuchung von ungefähr 100 russischen Zaubermärchen geht hervor, dass die Reihenfolge der Funktionen in den verschiedenen Märchen immer gleich ist. Vladimir Propp ordnete diese Funktionen den Zahlen 1 bis 31. Mit diesem System kann man Zaubermärchen sehr leicht erkennen und einordnen.

Charakteristisch ist, dass immer ein Schaden oder Mangel die Handlung am Anfang in Gang setzt. Und dass zum glücklichen Schluss dieser anfängliche Schaden oder Mangel aufgehoben wird.

2.6.2. Funktionsträger

Die Träger der Funktionen sind die handelnden Personen des Märchens. Die Anzahl der handelnden Personen ist sehr viel kleiner als die Zahl der Funktionen. Nach Propp gibt es höchstens sieben handelnde Personen (Funktionsträger) im Zaubermärchen.

2.6.3. Die Propp'sche Methode in der Märchenforschung

Man hat in der Wissenschaft gegen die Propp'sche Methode Einwände erhoben, weil er nur russische Märchen untersucht hat. Aber sein Werk bedeutete eine große Erneuerung in der Märchenforschung und haben alle späteren Forscher beeinflusst. Bis heute zeigt sich, dass das System von Propp ausgezeichnete Möglichkeiten zur Bestimmung von Zaubermärchen. Man kann damit die Gesetzmäßigkeiten von Märchen beschreiben und Märchensammlungen überschaubar machen.

2.7. Rituelle Sequenzen

Zaubermärchen enthalten viele Überlieferungen magischer Riten. In allem Reste alter Riten.

Riten (Einzahl: *Ritus*; lateinisch: Brauch) sind magische Bräuche und Rituale. Märchen und Riten haben ganz ähnliche Ursprünge.

2.7.1 Das System von van Gennep

Als Erster untersuchte der französische Ethnograph Arnold van Gennep die Form von Riten und fand, dass alle Riten der Welt nach bestimmten Regeln ablaufen. Diese gleichbleibenden Abfolgen in den Riten nannte er *Sequenzen*. Die Definitionen von van Gennep sind bis heute gültig.

2.7.1.1. Übergangsritus

Nach van Gennep hat ein vollständiger Ritus drei Sequenzen: Die erste Sequenz nannte er *Ablösung*, die zweite *Übergang* und die dritte *Abschluss*. Van Gennep definierte diese typische Form des Ritus als *Übergangsritus*.

Ein Übergangsritus leitet von einem Zustand in einen anderen über. Das gilt besonders für den Übergang von einem Lebensabschnitt in einen anderen Lebensabschnitt, z. B. bei der Hochzeit. Wir finden bis heute noch viele Hochzeitsriten bei den verschiedenen Völkern der Erde.

²⁴ Arnold van Gennep, 1873-1957, Begründer der französischen Ethnologie. Sein Hauptwerk: *Les rites de passage*, Paris 1909 (dt. Übersetzung: *Übergangsriten*, 1986).

Interessant ist der Übergangsritus in der Form des Pubertätsritus im Jugendalter.

2.7.2. Reste von Übergangsriten im Zaubermärchen

Die Zaubermotive der Märchen weisen deutliche Reste von Übergangsriten im Jugendalter auf. Jugendriten kennzeichnen den wichtigen Übergang von der Kindheit zum Erwachsenenleben.

Die Reste von Jugendriten im Zaubermärchen haben die gleichen Formen und Strukturen, die van Gennep für Übergangsriten feststellte. Diese weisen eine klare Dreierformel auf. Im Zaubermärchen wird am Anfang die Ablösung von zu Hause und von der Kindheit beschrieben. Dann wird von einem gefährlichen Übergang berichtet. Zuletzt findet die Hochzeit statt und die Erbschaft eines Königreiches. Diese Episoden in den Zaubermärchen sind den drei Sequenzen des Übergangsritus sehr ähnlich.

2.8. Vergleichende Strukturanalyse von Zaubermärchen und Riten

In einer vergleichenden Strukturanalyse haben wir diese Ähnlichkeiten zwischen der Struktur von Zaubermärchen und von Übergangsriten nachgewiesen²⁵. Wir haben gezeigt, dass die rituellen Sequenzen bei Arnold van Gennep und die Märchenfunktionen bei Vladimir Propp nach den gleichen Gesetzen verlaufen.

Im Ritus wie im Märchen herrscht das Gesetz der Dreizahl. Die dritte Sequenz im Ritus und die dritte Folge der Funktionen im Zaubermärchen bringen den Erfolg. Für das Zaubermärchen ist dies die Hochzeit.

Wie für den Jugendritus ist dies die Hochzeit. Die Abläufe von rituellen Sequenzen und die Abläufe von Märchenfunktionen entsprechen einander.

In unserer vergleichenden Strukturanalyse konnten wir anhand eines Jugendritus der australischen Ureinwohner und eines belorussischen Zaubermärchens diese Übereinstimmungen im Übergangsritus und im Zaubermärchen nachweisen.

²⁵ Gabriele Keller: *Zaubermärchen und Übergangsriten*, MSP 1/96.
²⁶ Gabriele Keller: *Es war einmal? Umgang mit Märchen im Jugendalter*. Freiburg 1996.

- In der ersten Sequenz, am Anfang des Übergangsritus zum Zaubermärchens steht der Eintritt in eine leere Welt (Ablassung)
- Es folgen in der zweiten Sequenz die Begegnung mit magischen Wesen, die Übereignung einer Zaubergabe, Kampf, symbolischer Kampf, Wiederbelebung (Übergang)
- In der dritten Sequenz schließlich findet eine Hochzeit statt, ein neues Leben in der Erwachsenenwelt beginnt (Angliederung)

Die Kenntnis der rituellen Sequenzen im Zaubermärchen ist sehr wichtig. Wir können dadurch die Reifungswege, die in den Zaubermärchen geschildert werden, klarer erkennen und deutlicher verstehen.

2.9. Psychologische Elemente

Die Reifungswege, die in den Märchen geschildert werden, sind für die Psychologie von großem Interesse. Zaubermärchen enthalten viele psychologische Lebenserfahrungen. Die psychologischen Elemente in den Zaubermärchen werden seit einigen Jahren in Europa und in Amerika aus verschiedenen Fachrichtungen immer wieder analysiert und gedeutet. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse sind für das heutige Verständnis der Zaubermärchen sehr bedeutsam. Wir haben deshalb in unserer Sammlung von usbekischen Märchen jedes Zaubermärchen auch auf seine psychologischen Elemente hin untersucht und dargestellt.

2.10. Beispiel für ein Zaubermärchen

In der ältesten Handschrift der Brüder Grimm gibt es einen kleinen Text, der wie ein Musterstück angesehen werden kann für ein Zaubermärchen. Aufgezeichnet wurde dieses kleine Märchen etwa 1810 von Wilhelm Grimm (nach einer Erzählung in Kassel von der Familie seiner späteren Frau). Der kurze Text ist von Wilhelm Grimm mit der Bemerkung *mündlich* versehen. Die Überschrift ist von Jacob Grimm, er nannte das Märchen *Dümmling*. Wir erzählen das so genau, wie man daran gut sehen kann, wie die Brüder Grimm zusammengearbeitet haben. Das Märchen stammt aus der Zeit der allerersten Sammlertätigkeit der Brüder Grimm – eine winzige Erzählung, die von ihnen später nie bearbeitet wurde.

...immer noch um einen Rest oder eine Andeutung von einer Erzählung, die die Handlung doch vollkommen in sich geschlossen. Es ist ein Beispiel einer mündlichen Überlieferung, die bei der Aufzeichnung bearbeitet und auch später nicht verändert worden ist.

Entnommen aus: Heinz Rölleke: Die älteste Handschrift der Brüder Grimm, Cologny-Genève 1975.

...einmal ein Hans, der war so unerhört dumm, dass ihn sein Vater in die Welt jagte. Er rennt vor sich hin, bis er ans Meeresufer kommt, da ist er hungrig und er sucht nach Nahrung. Da kommt eine hässliche Kröte auf ihn zu und spricht: 'Nimm mich und versenk dich!' So kommt sie zweimal, er weigert sich. Als sie aber zum dritten Mal kommt, folgt er ihr. Er sinkt unter und findet ein schönes Schloss unter dem Meer. Hier dient er der Kröte. Die Kröte befiehlt sie ihm, mit ihr zu ringen. Und er ringt, und die hässliche Kröte wird zu einem schönen Mädchen, und das Schloss mit all seinen Gärten steht auf der Erde. Hans wird geschickter, geht zu seinem Vater und erbt sein Vermögen.

Dieses kleine Märchen ist voller eindrucklicher Bilder in einer ganz einfachen Sprache – so wie man eben eine kleine Geschichte erzählt. Es sind beeindruckende Bilder. Sie sind dramatisch und voller Leben. In dieser kleinen Erzählung ist alles zauberisch. Nichts wird erklärt oder begründet.

2.10.1 Stilistische Merkmale

In diesem Märchen erkennt man deutlich die Abstraktion der Sprache. Die Personen und Handlungen sind nicht wirklich. Die Dreierformel ist deutlich erkennbar und hält die ganze Handlung in Bewegung.

Sehen wir uns den kleinen Text etwas genauer an nach den Definitionen von Max Lüthi:

2.10.2. Abstraktion, Flächenhaftigkeit, Eindimensionalität

Die Erzählung wirkt abstrakt, nicht wirklich. Hier fehlt es an Beschreibungen: keine Landschaftsbilder (z.B. ein Sonnenuntergang oder die Stimmung unter Wasser), auch keine Gefühlsbeschreibungen, keine langen Gespräche

der Personen untereinander. Von Hans heißt es nur: *er war unheimlich dumm* und dann später: *er wird gescheit und erbt sein Reich*. Auch gibt es keine genauen Ortsangaben (z. B. wie lang der Weg war, der zurückgelegt wurde, um Hans ans Meer kam); es fehlt jede Zeitbestimmung (z. B. wie lange Hans in der Unterwelt der Kröte diente). Auch die Handlung ist abstrakt, nur die Übergänge von Diesseitswelt und Jenseitswelt gehen direkt ineinander über. Für den Leser ist das Erscheinen der Unterweltskröte ganz selbstverständlich, es geht um das Erschrecken über das Jenseitige und Übernatürliche.

2.10.3. Isolierung, Allverbundenheit, Welthaltigkeit

Die Personen sind isoliert und stehen jede für sich allein. Und doch sind die Gestalten und Begebenheiten allverbunden, bilden eine Einheit: Vater, Hans, die Kröte aus der Jenseitswelt, das Hungern, Dienen, Ringen, Königwerden. Alles ist auf geheimnisvolle, magische Weise miteinander verbunden. Dieses Märchen spiegelt das menschliche Leben und die ganze Welt. Es ist in diesem Maße welthaltig.

2.10.4. Morphologie

Sehen wir uns die Erzählung an nach den Definitionen von Vladimir Propp:

Das winzige Märchen vom Dümmling hat einen sehr klar gegliederten und zielgerichteten Handlungsablauf. Er ist auf einen ganz bestimmten Punkt ausgerichtet: Die Aufhebung eines anfänglichen Schadens oder Mangels.

Es gibt nur drei handelnde Personen: der Vater, Hans und die Unterwasserkröte, die sich später in ein schönes Mädchen verwandelt.

Im Aufbau der Erzählung sind deutlich drei Abschnitte zu erkennen, die sehr ähnlich aufgebaut sind.

Erster Abschnitt:

- Hans wird wegen seiner Dummheit aus dem Haus gejagt (anfänglicher Mangel).
- Erscheinen der Kröte, eines dämonischen Helfers und Schenkers (erste Lösungsmöglichkeit).
- Leben in einem Unterwasserschloss (zeitweilige Aufhebung des anfänglichen Mangels).

Das Funktionsschema von Propp enthält dieser Abschnitt die Funktionen 14.

Zweiter Abschnitt:

Die Unterwasserkröte führt Hans zur Unterwasserwelt. Auseinandersetzung mit der Unterwasserkröte: Hans muss die Dämonen dämpfen (erneute Mangelsituation).

Hans muss die Kröte (zweite Lösungsmöglichkeit).

Die Verwandlung der Kröte in eine Frau (Aufhebung des zweiten Mangels).

Dritter Abschnitt:

Das Schloss mit all seinen Gärten kommt auf die Erde (Veränderung). Hans wird gescheit (endgültige Lösung). Hans erbt sein Reich (Ausgleich und Wiedergutmachung des Anfangszustandes, endgültige Aufhebung allen Mangels).

Das Funktionsschema von Propp enthält dieser Abschnitt die Funktionen 27 bis 31.

Natürlich sind in einem so winzigen Märchen nicht alle Funktionen enthalten, die der Forscher Vladimir Propp für Zaubermärchen erkannt und definiert hat. Aber die wichtigsten Funktionen sind hier erstaunlich gut erkennbar: Die Erzählung hat einen klaren Anfang, eine deutliche Mitte und einen vollendeten Schluss. Das gute Ende in den Zaubermärchen erscheint deshalb so einleuchtend, weil es im Ablauf aller Teilhandlungen vorbereitet ist.

2.10.5. Rituelle Sequenzen:

Betrachten wir das Märchen nach unserer Analyse des rituellen Übergangs:

Ganz deutlich ist das Märchen in drei Abschnitte gegliedert, das haben wir schon bei der Analyse nach Propp gesehen.

Im ersten Abschnitt wird Hans aus dem Haus gejagt, weil er so dumm ist, vielleicht auch, weil er so jung ist. Das ist die Sequenz der Ablösung von zu Hause und von der Kindheit.

Im zweiten Abschnitt hungert er und versinkt in eine andere Welt. In die Sequenz des gefährlichen, schwebenden *Übergangs* zwischen Kind- und Erwachsenenalter.

Im dritten Abschnitt ringt er mit der Kröte. Die Kröte und das Schicksal verwandeln sich. Hans wird gescheit und erbt sein Reich. Das ist die *Angliederung* an die Erwachsenenwelt.

Das Wort *Mär* bedeutet Kunde. Die rituellen Sequenzen in einem Zaubermärchen sind sehr aufschlussreich für die geheimnisvolle Kunde, die es uns mitteilen will.

3. Überleitung zur Übung

Nun werden wir uns in der Übung zur Vorlesung mit einem usbekischen Märchen aus unserer Sammlung befassen.

Bei unseren Forschungen in Usbekistan haben wir immer wieder mit großem Erstaunen und großer Freude festgestellt, wie klar und übersichtlich die usbekischen Zaubermärchen waren, die uns hier manche Leute heute noch aus dem Gedächtnis erzählen konnten. Was sie erzählten, stimmte mit den Forschungsergebnissen von Lüthi, Propp und Olrik und mit unseren eigenen Forschungsergebnissen in wunderbarer Weise überein. Die Erzählungen, die wir in Usbekistan gesammelt haben, hatten genau diesen schönen Aufbau von einem klaren Anfang, einer deutlichen Mitte und einem vollendeten Schluss. Die modernen Märchenforscher haben richtig erkannt, was eine vollkommene Erzählung ist. Wir können gerade in Usbekistan erfahren, dass die einfachen Menschen in diesem Land die Kunst der vollkommenen Erzählung noch aus der Überlieferung kennen und weitergeben können. Das ist ein ganz großes Kulturgut, ein wunderbarer Schatz, der auf keinen Fall in Usbekistan vergessen werden darf.

4. Literatur zum Thema

Arnold van Gennep: Les rites de passage, Paris 1909 (dt. Übersetzung: Übergangsriten, 1986).

Arnold Keller: Es war einmal? Umgang mit Märchen im Jugendalter, Freiburg 1996.

Arnold Keller: Zaubermärchen und Übergangsriten, MSP 1/96

Heinrich Lüthi: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen, Tübingen 1961.

Heinrich Lüthi: Märchen, Stuttgart 1962.

Wladimir Propp: Morfologija skazki, 1928 (dt. Übers. Morphologie des Märchens 1972, 1975).

Wladimir Propp: Istoritscheskie korni volschebnoj skazki, 1946 (dt. Übers.: Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens, 1987).

Hans Rölleke: Die älteste Märchensammlung der Brüder Grimm, Cologny-Geneve 1975.

5. Fragen zum Thema 2

- 5.1 Was versteht man unter Zaubermärchen?
- 5.2 Warum gelten in der Forschung die Zaubermärchen als die *eigentlichen Märchen*?
- 5.3 Welche Charakterzüge sind für Zaubermärchen typisch?
- 5.4 Was versteht man unter *Achtergewicht*?
- 5.5 Was bedeutet *Eindimensionalität*?
- 5.6 Welche Anfangsformeln sind für deutsche und für usbekische Märchen typisch?
- 5.7 Was versteht man unter *Formelhaftigkeit* im Märchen?
- 5.8 Welche Bedeutung des Wortes *Morphologie* kennen Sie?
- 5.9 Was bedeutet das Grundmuster *Mangel – Aufhebung des Mangels* im Märchen?

5.10. Welche stilistischen Merkmale sind für deutsche Märchen charakteristisch?

5.11. Welche stilistischen Merkmale sind für usbekische Märchen charakteristisch?

5.12. Welche Ähnlichkeiten weisen Zaubermärchen und Riten auf?

5.13. Was versteht man unter *rituellen Sequenzen*?

5.14. Was ist ein *Übergangsritus*?

5.15. Wieviele handelnde Personen gibt es höchstens in einem Zaubermärchen?

5.16. Worin besteht der Zauber im Märchen?

6. Aufgaben zum Thema 2

6.1. Definieren Sie den Begriff *Zaubermotiv*.

6.2. Nennen Sie die typischen Charakteristika der Zaubermärchen.

6.3. Erläutern Sie die epischen Gesetze der *Dreizahl*, der *Wiederholung* und des *Achtergewichts* im Märchen und erklären Sie die einzelnen Begriffe näher.

6.4. Erklären Sie den Begriff *Abstraktion* im Märchen näher.

6.5. Erklären Sie den Begriff *Isolierung* im Märchen näher.

6.6. Erklären Sie den Begriff *Allverbundenheit* im Märchen näher.

6.7. Erklären Sie den Begriff *Welthaltigkeit* im Märchen näher.

6.8. Erläutern Sie das *Funktionsschema* von Vladimir Propp.

7. Übung zum Thema 2: Textanalyse

Analysieren Sie die unten angegebenen Texte nach folgendem Schema

1.1. Gattung: Frage nach der Gattung der Erzählung: es ist ein Zaubermärchen.

1.2. Morphologie: Frage nach der Komposition: Mangel / Aufhebung des Mangels (Propp).
Frage nach den *Funktionsreihen* (Propp)

1.3. Stil: Frage nach *Abstraktion* und *Flächenhaftigkeit*, *Eindimensionalität*, *Isolierung* und *Allverbundenheit*, *Welthaltigkeit* (Lüthi)

1.4. Epische Gesetze: Fragen nach den epischen Gesetzen von *Dreierformel* und *Achtergewicht* (Ollrik)

1.5. Rituelle Sequenzen: Frage nach der Übereinstimmung mit dem Riten-schema von van Genep: *Ablösung*, *Übergang*, *Angliederung* (Keller)

II. Texte zur Analyse

Text I

Die Schlange

Aus: Gabriele Keller / Churram Rachimov: Märchen aus Samarkand – Feldforschung an der Seidenstraße in Zentralasien, 3. Aufl. 2004, Nr. 2.

Das Märchen, von dem ich euch berichte, hat Großvater Hakim vor langer Zeit erzählt.

Es war einmal in einem Dorf eine alte Frau. Sie hatte eine Tochter, und beide haben in großer Armut gelebt. Sie hatten nichts zu essen, nichts anzuziehen, es gab keine Körbe – Steppdecke – auf denen sie sitzen konnten, und sie wohnten unter der Erde in einem Keller. Das Mädchen dachte immerzu, wie sie sich und ihre Mutter ernähren könnte. Wie sie gerade wieder einmal darüber nachdachte, ging ein alter Mann vorbei. Der Alte kommt her zu ihr. „Töchterchen“, sagt er, „wenn du mir ein Jahr dienen willst, so sollst du reich werden dein halbes Leben lang. Deine Mutter und du, ihr werdet satt sein und du sollst herrliche Kleider tragen!“ So spricht der alte Mann und geht weiter. Er sagt: „Hör, ich gehe jetzt weg, du aber laufe auf diesem Weg immer geradeaus. Wenn du sieben Berge hinter dich gebracht hast, kommst du zu einer Höhle. Dort wirst du mich wieder finden.“ So sagt der alte Mann und geht fort.

Am anderen Tag stand das Mädchen früh auf. Sie hatte nichts zu essen, nichts Richtiges anzuziehen, barfuss und hungrig machte sie sich auf, den alten Mann zu suchen. So wanderte sie fort, den Weg entlang, wie er zu ihr gesagt hatte. Und wirklich, als sie den siebten Berg hinunter gelaufen war, fand sie eine große Höhle. Sie ging hinein. In der Höhle waren drei Türen. Sie öffnete die linke Tür. Sie trat ein. Als sie aber die Tür öffnete und hereinkam, erschrak sie furchtbar. Was erblickte sie? Auf einem Vorsprung lag eine riesige Schlange. Als die Schlange sah, wie das Mädchen erschrak, sagte sie: „Hör keine Angst. Wenn du mir treue Dienste tust, wirst du großes Glück finden. Jetzt“, sagte die Schlange, „sollst du mich in dem Becken hier baden. Und wenn du mich aus dem Becken herausgenommen hast, musst du mich wieder an meinen Platz setzen.“

Ein ganzes Jahr lang tat das Mädchen diesen Dienst bei der Schlange. Jeden Tag badete sie die Schlange und setzte sie wieder an ihren Platz. Nach einem Jahr erhielt sie sehr viele Schätze. „Besuche deine Mutter“, sagte die Schlange. „Du kannst zwei Wochen bei ihr bleiben, dann komme wieder zurück.“ Das Mädchen machte es so. Sie besuchte ihre Mutter, blieb zwei Wochen bei ihr und kehrte dann zurück. Als sie aber in die Höhle kam und die linke Tür öffnete, war dort niemand. Da öffnete sie die mittlere Tür und trat ein. Hier aber saß eine Schlange, die war doppelt so groß wie die erste. Wieder musste das Mädchen die gleichen Dienste tun. Wieder sprach danach die Schlange: „Ich gebe dir jetzt Urlaub.“ Aber das Mädchen sagte: „Nein, meine Mutter hat schon Schätze mehr als genug. Wenn diese zwei Jahre um sind, dann gehe ich weg.“ Und so tat sie ihre Arbeit.

Als nun das dritte Jahr begonnen hatte, war das Mädchen sehr müde. Die Schlange aber, die hinter der dritten Tür lag, war so gewaltig, dass sie kaum noch hochzuheben war. Irgendwie schaffte es das Mädchen dennoch, die Schlange zu baden und ihren Dienst abzuleisten. Aber am Ende des Jahres, an dem letzten Tag ihrer Dienstzeit gekommen war, gelang es dem Mädchen nicht mehr, die Schlange hochzuheben. Sie versuchte es immer wieder, aber so sehr sie sich auch mühte, sie konnte es nicht. Sie setzte sich hin und weinte, weil sie es nicht konnte. So weinend merkte sie nicht, dass es schon Abend geworden war.

Plötzlich gab es ringsum ein gewaltiges Krachen. Das Mädchen machte die Augen zu. Im Sitzen steckte sie den Kopf zwischen die Knie. Als sie nach einer Weile wieder zu sich kam, stand sie auf und schaute sich um. Doch da fehlte jede Spur von der Höhle. Das Mädchen steht in einem prächtigen Schloss. Staunend sieht sie umher. Ein schöner Jüngling kommt zur Tür herein. Er tritt zu dem Mädchen und sagt: „Ich danke dir. Mein ganzer Reichtum, dieses Schloss

alles was mein ist, soll dir gehören. Deine Treue, deine Mühe und deine Arbeit haben mich von dem Zauber, der auf mir lag, freigemacht. Deswegen bleibe ich mein Leben lang mit dir zusammen sein. Hier werden wir unsere Hochzeit feiern“, sagt er, „hier werden unsere Kinder aufwachsen.“

Sie holten die Mutter und die Hochzeit wurde gefeiert. Das Mädchen heiratete mit dem Segen der Mutter und sie lebten glücklich bis an ihr Ende.

Text 2 zur Analyse

Vom Prinzen der dem Drakos gelobt wurde

Aus: Johann Georg von Hahn, Griechische Märchen, München 1918.

J. G. v. Hahn, ein Zeitgenosse der Brüder Grimm, war ein bedeutender Kenner griechischer Märchen, die er während seines jahrzehntelangen Aufenthaltes als hoher Beamter im Dienst des Königs von Griechenland und als preußischer Konsul in Athen sammelte. Er selber nahm höchstens fünf Märchen selber auf, die übrigen kamen Niederschriften seiner Freunde und von Schülern eines Gymnasiums. Hahn las die aufgezeichneten Texte vorlesen und übertrug die griechischen Originale dann ins Deutsche in die Sprache, die man in der Mitte des 19. Jahrhunderts als für Märchen geeignet ansah. Seine erste deutsche Übersetzung erschien 1864, erweitert 1918.

Drakos ist das griechische Wort für Drache.

Der vorliegende Text ist entnommen aus: Gabriele Keller, Es war einmal? Umgang mit Märchen im Jugendalter, Freiburg 1996

Es war einmal ein König, der bekam keine Kinder und war darüber so betrübt, dass er einmal ausrief: «Ich wollte, ich hätte ein Kind, und sollte es auch von einem Drakos fressen!» Und siehe da, auf diese Rede hin wurde der König gesegnet und sie gebar einen Knaben. Als aber der Knabe herangewachsen war, da trat der Drakos vor den König und sprach: «Gib mir nun den Knaben, den du mir gelobt hast.» Und der König antwortete: «Du sollst ihn haben.» Darauf ließ er seinen Sohn kommen und erzählte ihm die Sache, indem er sprach: «Liebes Kind, so und so steht es mit dir, ich habe dich dem Drakos gelobt, und nun ist er gekommen, um dich zu holen.» - «Wenn das so ist,» antwortete der Sohn, «so will ich nicht warten, bis er wiederkommt, sondern ich gehe nach und ihn aufsuchen und sehen, wer von beiden den anderen tot schlägt.»

Daraufhin nahm der Prinz ein Messer und zog fort, um den Drakos aufzufinden. Als er eine Weile gewandert war, kam er an ein Gebirge, und als er erstiegen hatte und auf die Ebene herabblickte, die auf der anderen Seite lag, sah er dort einen schwarzen Punkt, der sich bewegte. Da sagte er bei sich: «Das wird der Drakos sein, ich will hin und ihn entweder totschiessen oder von ihm gefressen werden.» Er ging also mutig auf den schwarzen Punkt los. Statt des Drakos aber fand er einen Löwen, einen Adler und eine Ameise, welche die drei miteinander ein Aas gefunden hatten und sich nun über die Aufteilung nicht einig werden konnten. Als der Prinz sah, dass das nicht der Drakos war, wollte er umkehren. Sie aber riefen ihn herbei und sagten: «Sei so gut und teile dieses Fleisch unter uns.» Da teilte er es in drei Teile, - einen großen, einen kleineren und einen ganz kleinen, für jeden nach seiner Größe. Diese Teile gefielen den drei Tieren, und sie dankten dem Prinzen dafür. Als er aber schon wieder weitergegangen war, fiel es der Ameise ein, dass sie ihm für seine gerechte Teilung doch ein Geschenk machen sollten. «Du hast recht», sagte dazu die beiden anderen. Sie riefen ihn also zurück, und der Löwe sprach zu ihm: «Du hast uns einen Gefallen erwiesen und unter uns aufgeteilt. Wir wollen dir nun auch etwas Gutes dafür erweisen. Ich von mir aus gewähre dir, dass, wenn du zweimal «Löwe Löwe» rufst, du so stark werden sollst wie ich selbst bin.» Der Adler sprach: «Und ich gewähre dir, dass, wenn du zweimal «Adler Adler» rufst, du zum Adler werden und, wohin du willst, fliegen kannst; und wenn du sagst «Mensch Mensch» wieder zum Menschen wirst.» Zuletzt sagte die Ameise: «Ich gewähre dir, dass, wenn du zweimal «Ameise Ameise» rufst, du zur Ameise wirst und, wohin du willst, kriechen kannst; und wenn du wieder «Mensch Mensch» rufst, du wieder zum Menschen wirst.»

Da bedankte sich der Prinz bei den Tieren und wollte wieder nach Hause zurückkehren. Unterwegs kam der durch einen Wald, in dem die Schäferei des Königs war, und von hier bis zum Schloss dieses Königs war es eine Stundens Weg. In der Schäferei melkte man die Schafe, aber man konnte die Milch dem König nicht warm genug ins Schloss bringen, um daraus Käse zu machen. Daher hatte der König in seinem Reich ausrufen lassen, wer imstande sei, die Milch aus der Schäferei noch warm ins Schloss zu bringen, den wollte er zu seinem Schwiegersohn machen. Als der Prinz in die Nähe der Schäferei kam, stürzten sich alle Hunde auf ihn und wollten ihn zerreißen, er aber sagte «Adler Adler» und flog mitten in die Schäferei. Als ihn die Hirten sahen, wunderten sie sich und fragten ihn: «He, wie bist du hereingekommen, ohne dass dich die Hunde zerrissen haben?» Er aber antwortete: «Ich bin auf meinem Weg keinen Hunden begegnet.» Als sie die Milch gemolken hatten und darüber sprachen, wie schade es sei, dass sie keiner von ihnen dem König warm bringen könnte, sagte der Prinz: «Gebt sie mir, ich will sie schon warm hinbringen.»

Da spotteten die Hirten über ihn: «Was! Wir sind hier so viele gute Hirten und können das nicht zuwege bringen, und du willst es fertigbringen!» Er aber sprach: «Wenn ihr mir die Milch nicht gebt, so werde ich es dem König sagen, und der wird euch dafür strafen.» Als sie das hörten, fürchteten sie sich und gaben ihm die Milch. Er ging also mit der Milch aus der Schäferei nach Hause und schützte ihn vor den Hunden. Als er so weit weg war, dass sie ihn nicht mehr sehen konnten, rief er: «Adler Adler!», verwandelte sich in einen Adler, nahm die Milcheimer in seine Krallen und flog geraden Weges zum Schloss des Königs. Dort klopfte er an das Tor, aber da man ihm nicht schnell öffnen konnte, so rief er: «Ameise Ameise!», verwandelte sich in eine Ameise, schlüpfte durch das Schlüsselloch und erschien vor dem König. Dieser wunderte sich, wie er hereingekommen sei. Als er aber dann die Milch unterbreitete und fand, daß sie noch warm war, da sagte er bei sich: «Den werde ich zu meinem Schwiegersohn machen.» Und als er ihn näher kennen lernte, gefiel ihm so, dass er ihn wirklich mit seiner Tochter verlobte. Und noch mehr gefiel ihm der Prinz der Königstochter.

Gerade um diese Zeit geschah es, dass der König in einen Krieg verwickelt wurde und er sprach zum Prinzen: «Willst du statt meiner ins Feld ziehen?» Der Prinz sagte zu, und der König versammelte nun ein großes Heer. Aber der Prinz sprach zu ihm: «Ich brauche nur ein kleines, auserlesenes Gefolge.» Und nachdem er sich dieses ausgesucht hatte, zog er damit gegen den Feind. Als er mit seinem feindlichen Heer zusammenstieß, da rief er: «Löwe Löwe!», ward so stark wie ein Löwe und schlug die Feinde. Nun wurde die Hochzeit des Prinzen mit der Königstochter mit größter Pracht gefeiert. Bald darauf ging jedoch der Prinz eines Tages an die Quelle, um Wasser zu trinken, und wie er sich darüber Gedanken machte, da kam der Drakos hervor und verschluckte ihn.

Als das der König erfuhr, tat es ihm sehr leid, weil er einen so wackeren Schwiegersohn verloren hatte, aber auch besonders seiner Tochter wegen, weil sie ihren Mann so sehr liebte, dass sie schwerlich einen anderen Mann heiraten wollte. Daher beschloss er, sie zu täuschen. Er verbot, ihr den Tod eines Mannes zu melden und schickte in aller Eile durch die ganze Welt, um einen Mann zu finden, der ihm ganz ähnlich wäre. Als man einen solchen gefunden hatte, brachte ihn der König selber zu seiner Tochter und sprach: «Sieh, da ist dein Mann unverhofft wiedergekommen.» Seine Tochter aber merkte sogleich, dass das nicht ihr rechter Mann sei, und sagte: «Nein, der ist es nicht.» - «Ei, was?» rief der König, «ich werde doch meinen Schwiegersohn wohl kennen, der ist es und kein anderer.» Seine Tochter aber sprach: «Nun, wenn er es ähnlich ist, so soll er mit mir in die Nebenkammer kommen, damit ich ihn etwas näher sehe.» Darauf ging sie dorthin voraus; jener wollte ihr folgen, bevor er aber in

die Kammer konnte, machte sie ihm die Türe vor der Nase zu und rief von ihm: «Wenn du wirklich mein Mann bist, so komme herein!» Denn ihr Mann hat ihr all seine Gaben anvertraut. Als nun der Fremde erklärte, dass er es nicht könne, da kam sie wieder heraus und sprach zu ihrem Vater: «Siehst du, das das mein Mann nicht ist, aber nun musst du mir auch sagen, was aus ihm geworden ist.» Als der König sah, dass er sie nicht täuschen konnte, sagte zu ihr: «Liebe Tochter, mit deinem Mann ist es so und so ergangen.» Sie sprach: «Ich will ihn wieder aus dem Brunnen holen. Aber du musst mir über der Quelle ein Schloss bauen und mit lauter Äpfeln füllen lassen.» Um seine Tochter zu trösten, tat ihr der König den Willen und ließ über der Quelle ein Schloss bauen und es mit Äpfeln füllen. Und als es fertig war, zog die Prinzessin hinein.

Am ersten Tag hing sie zehn Äpfel über die Quelle, in der der Drakos war, und als er sie roch, da schnupperte er und sprach: «Was für Äpfel sind das? Und die Prinzessin antwortete: «Was für ein Mann ist das, den du da unten hast? Wenn du ihn ein wenig herausstrecken willst, so dass ich seinen Kopf sehen kann, so gebe ich dir die Äpfel zu essen.» Da hob der Drakos den Mann in die Höhe, dass er mit dem Kopf zum Brunnen heraussah, und sie gab ihm darauf die Äpfel. Am anderen Tag hing sie noch mehr Äpfel auf, und als der Drakos wieder nach ihnen schnupperte, sprach die Prinzessin: «Wenn du dich bis zu den Hüften zum Brunnen herausstreckst, so bekommst du alle die Äpfel.» Da hob der Drakos den Mann in die Höhe, dass er bis zu den Hüften aus dem Brunnen sah, und bekam dafür die Äpfel. Am dritten Tag hing sie noch viel mehr Äpfel über den Brunnen, und als die der Drakos erblickte, schnupperte er noch viel stärker. Darauf sprach die Prinzessin: «Wenn du dich so hoch hebst, dass ich ihn ganz sehen kann, so gebe ich dir die Äpfel.» Da nahm der Drakos den Prinzen auf seinen Arm und hob ihn ganz aus dem Brunnen heraus. Der aber rief: «Ameise! Ameise!» und fiel als Ameise von den Armen des Drakos auf den Boden. Dann sprach er: «Adler! Adler!» und flog mit der Prinzessin in sein Reich, und von nun an hatte er Ruhe vor dem Drakos.

Thema 3: Motivik im Märchen

Gliederung

Schlüsselbegriffe zum Thema

1. Vormerkung

2. Motivik im Märchen

2.1. Etymologie und Bedeutung des Wortes Motiv

2.2. Klassifikation von Motiven

2.3. Austauschbarkeit von Motiven an drei Beispielen

2.4. Wertewandel

3. Überblick über die neuere Motivforschung

3.1. Die Brüder Grimm

3.2. Die finnische Schule

3.3. Der erste Motivkatalog

3.4. Weitere Motivsammlungen

4. Kulturgeschichtlicher Hintergrund von Motiven am Beispiel von drei Zaubermotiven

4.1. Drachenkampf

4.2. Jenseitsreise

4.3. Tierbräutigam und Tierbraut

4.4. Psychologische Elemente im Motiv von Tierbräutigam und Tierbraut

5. Unterscheidung zwischen magischen Motiven im Zaubermärchen und Magie

6. Überleitung zur Übung zum Thema 3

7. Literatur zum Thema

8. Fragen zum Thema 3

9. Aufgaben zum Thema 3

10. Übung zu Thema 3: Textanalyse

10.1. Gattung

10.2. Stil

10.3. Motivik

10.4. Gattung

10.5. Morphologie

10.6. Stil

10.7. Epische Gesetze

10.8. Rituelle Sequenzen

10.9. Motivik

11. Texte zur Analyse

Schlüsselbegriffe zum Thema 3

Austauschbarkeit von Motiven

Drachenkampf

Blindes Motiv

Hauptmotiv

Jenseitsreise

Motivforschung

Motivik

Motivkatalog

Nebenmotiv

Randmotiv

Schamanismus

Tierverwandlung

Wertewandel

1. Vorbemerkung

In unserer ersten Betrachtung haben wir die Einteilung von Erzählstoffen in Gattungen behandelt. Danach befassten wir uns eingehend mit der Gattung Zaubermärchen und betrachteten Charakteristika, epische Gesetze stilistisch

und Morphologie der Zaubermärchen sowie die darin anklingenden Sequenzen und psychologischen Elemente. In den folgenden Vorlesungen werden wir vor allem Zaubermärchen behandeln, denn sie sind die typischen Märchen.

2. Motivik im Märchen

Wenden wir uns den kleinsten Bestandteilen in den Märchen zu: den Motiven. In der Märchenforschung sind die Motive die Elemente, die den Inhalt und die Handlung in der Erzählung vorantreiben und bestimmen.

2.1. Etymologie und Bedeutung des Wortes Motiv

Motiv heißt *Anhaltspunkt*, *Leitgedanke*. Das Wort kommt vom lateinischen Wort *motivum*, das bedeutet *Antrieb*. Ein Märchenmotiv ist demnach etwas, das die Erzählung *antreibt*, einen wichtigen *Anhaltspunkt* gibt für das Verständnis und den *Leitgedanken* in der Erzählung ausdrückt.

In Märchen gibt es eine Unterscheidung zwischen Hauptmotiven, Nebenmotiven, Randmotiven und blinden Motiven.

2.2. Klassifikation von Motiven

Ein Motiv kann in einer Erzählung als Hauptmotiv, in einer anderen Erzählung als Nebenmotiv oder auch als Randmotiv erscheinen, je nach dem Verlauf der Erzählung. Das hängt ganz davon ab, welchen Sinn dieses Motiv in der jeweiligen Handlung hat. Ein magischer Frosch z. B. kann in einem Märchen nur kurz auftauchen und etwas weissagen, z. B. die Geburt eines Kindes. Ein Zauberfrosch kann aber auch in einem anderen Märchen das Hauptmotiv darstellen, z. B. als verwandelter Königssohn und Bräutigam der Prinzessin.

2.2.1. Hauptmotive

Hauptmotive sind daran zu erkennen, dass sie in einer Erzählung durchgängig vorkommen und den Handlungsverlauf bestimmen. Ein Hauptmotiv kann ein Gegenstand sein, z. B. eine Zauberblume. Es kann eine Person sein, z. B. ein Junge mit goldenen Haaren. Oder es kann ein Tier sein, z. B. ein Zauberfrosch oder ein Frosch, wie wir schon gesagt haben. Es kann aber auch eine Handlung sein, z. B. der Kampf mit einem Drachen. Meist werden die Märchen nach ihren Hauptmotiven benannt. Ein italienisches Märchen heißt *Der Zauber-*

ring. Ein Märchen der Brüder Grimm heißt *Der goldene Vogel*. Viele Märchen heißen *Der Drachentöter*. Das Herausfinden des Hauptmotivs eines Märchens wird uns nachher noch eingehender beschäftigen bei der Bestimmung der Märchentypen.

2.2.2. Nebenmotive

Nebenmotive sind oft ebenso wichtig wie die Hauptmotive, denn sie bringen den Verlauf der Handlung weiter voran. Ein wichtiges Nebenmotiv in vielen Märchen vom Drachentöter ist z. B. das Motiv der beiden neidischen älteren Brüder, die ihren jüngsten Bruder nach dem Kampf mit dem Drachen töten, der aber durch seine Zaubertiere wieder zum Leben erweckt. Für die Erzählforschung sind die Nebenmotive interessant, weil sie in den Varianten der Erzählung wechseln. In verschiedenen Ländern und bei verschiedenen Erzählern werden die Nebenmotive weiter ausgebaut oder weggelassen, oder es werden neue dazu genommen, je nach der Kultur des Landes, der Neigung des Erzählers und der Vollständigkeit des Erzählgutes.

2.2.3. Randmotive

Randmotive sind weniger wichtig. Oft sind sie Ausschmückungen. Sie sind ebenfalls interessant für die Erzählforschung, denn besonders die Ausschmückungen können typisch sein für die verschiedenen Länder und Kulturen.

2.2.4. Blinde Motive

Blinde Motive gehören eigentlich gar nicht in eine Erzählung hinein. Man weiß nicht, wo sie plötzlich herkommen und wieso sie dann eben so plötzlich wieder verschwinden, ohne dass sie in der Erzählung etwas bewirkt haben. Diese Motive sind häufig Überreste von einer anderen Erzählung oder von einem weggelassenen Teil der Erzählung. Für die Märchenforschung sind sie interessant, weil sie auf verlorengegangene Teile der Erzählung hinweisen können.

2.3. Austauschbarkeit von Motiven an drei Beispielen

Märchen sind mündliche Überlieferungen, die variieren. Viele Motive in den Märchen sind austauschbar.

2.3.1. Austauschbarkeit von Landschaften

In deutschen Märchen spielt der Wald eine große Rolle, in Usbekistan dagegen die Steppe oder die Berge. Wald und Steppe sind ganz verschieden, aber es

haben das gleiche: einen einsamen Ort voller Zauberwesen. So kann in Deutschland der Wald an die Stelle der Steppe treten oder umgekehrt in Usbekistan die Steppe an die Stelle des Waldes.

2.3.2. Austauschbarkeit von Gestalten

Im Orient spielt z. B. das Kamel eine große Rolle, in europäischen Ländern dagegen nicht, weil es dort keine Kamele gibt. Beides sind wertvolle Reittiere und so kann ein Kamel und ein Pferd in den verschiedenen Varianten eines Märchens das gleiche bedeuten.

2.3.3. Austauschbarkeit zwischen Kulturepochen

Die Motive der Märchen stammen aus unterschiedlichen Epochen. Die Erfindung des Pfluges z. B. ist älter als die Erfindung der Uhr. Beide können in verschiedenen Varianten das gleiche darstellen, etwa das Erbe eines Vaters an seinen Sohn. Auch die Umgebung spielt eine Rolle. In einer bauerlichen Landschaft erzählt man eher von einem Schmied, in einer Stadt eher von einem Beamten. Beide Berufe sind einflussreich und können in einer Erzählung das gleiche bedeuten.

2.4. Wertewandel

Im Lauf der Zeit wechselt häufig die Bewertung von Motiven. Das gilt besonders für die magischen Motive. Die Überlieferung von Bräuchen und Riten in den magischen Motiven der Zaubermärchen unterliegen einem beständigen Wandel. Ein Brauch oder ein Ritus kann ursprünglich eine positive Bedeutung gehabt haben. Im Lauf der Zeit aber verliert sich der Brauch, er wird vergessen und nicht mehr verstanden, und so verliert sich allmählich auch die Bewertung seiner Bedeutung. Die Überlieferung bleibt, aber die Bedeutung ändert sich, sie erfährt einen Wertewandel. Das gilt z. B. für rituelle Reinigungsriten oder die Errichtung von rituellen Schutzzonen. Werden solche Bräuche nicht mehr akzeptiert oder nicht mehr verstanden, wird die rituelle Reinigung, wie ein Speiseverbot, zu einer Bestrafung. Ebenso kann die Errichtung einer Schutzzone z. B. für ein Neugeborenes zu einer gewaltsamen Fortführung von der Mutter werden. Dieser Wertewandel in den Motiven der Zaubermärchen ändert jedoch wenig an der Wirkung der Motive innerhalb der Erzählung. In den Sprüchen der Zaubermärchen werden alle Motive abstrakt und welthaltig dargestellt, und durch den guten Schluss im Zaubermärchen wird zuletzt alles ins Positive gewendet.

3. Überblick über die neuere Motivforschung

Die Erforschung der Herkunft und der Bedeutung von Märchenmotiven ist aufschlussreich. Zunächst beachtete man die einzelnen Motive in den Märchen weniger als den Zusammenhang der Erzählungen.

3.1. Die Brüder Grimm

Die Brüder Jacob und Wilhelm Grimm waren wiederum die ersten, die die Niederschrift ihrer Märchen zu jedem Text notierten, wo sie andere Märchen mit ähnlichem Inhalt gefunden hatten und was das für Texte waren. Da beide von Beruf Bibliothekare waren, hatten sie den Zugang zu Büchern und Handschriften. Als ihre Märchensammlung gedruckt wurde, verfassten sie zu jedem ihrer Texte ausführliche Anmerkungen. Auf diese Weise legten sie den Grund zur modernen Motivforschung.

3.2. Die finnische Schule

In der nachfolgenden Zeit entwickelte sich aus den Notizen der Brüder Grimm die vergleichende geografisch-historische Methode der finnischen Schule. In der Forschung wurden nun Motive aus allen Bereichen der Erzählformen (also nicht nur der Märchen) systematisch untersucht und in Katalogen angeordnet.

3.3. Der erste Motivkatalog

1936 erschien der erste große Motivkatalog des nordamerikanischen Folkloristen Stith Thompson mit rund 40 000 Motiven. Sie sind mit Buchstaben und Nummern versehen und nach Gegenständen, Personen und Handlungen angeordnet. Damit konnte man zum ersten Mal Motive rasch auffinden und einordnen. Dieser Katalog ist bis heute gültig. Zwar hat er manche Fehler, die Anordnung der Motive ist ziemlich beliebig, aber da viele Motive sich gegenseitig überschneiden, wird es immer sehr schwierig sein, ein endgültiges System zu finden.

3.4. Weitere Motivsammlungen

Inzwischen sind noch viele andere Motivsammlungen und Motivkataloge entstanden. Doch die meisten sind nur für einzelne Länder oder bestimmte

Völker verfasst worden. Allein in den Jahren 1950 bis 2000 sind über 50 Einzelkataloge erschienen, z. B. ungarische, spanische, litauische und andere. Doch da niemand alle diese Sprachen spricht, bleibt der Motivkatalog von Thompson, der in englischer Sprache abgefasst ist, international am erfolgreichsten.

4. Kulturgeschichtlicher Hintergrund von Motiven am Beispiel von drei Motiven

Die Zaubermotive oder magischen Motive sind ein deutliches Charakteristikum der Zaubermärchen. Im Folgenden wollen wir drei weit verbreitete und wiederkehrende Motive der Zaubermärchen untersuchen: Den Drachenkampf, der zu den ältesten Motiven der Welt gehört; die Jenseitsreise, die viele magische Elemente enthält; und das Motiv von Tierbräutigam und Tierbraut, das kulturgeschichtlich und psychologisch aufschlussreich ist.

4.1. Drachenkampf

Der Drache ist kein reales Wesen, sondern eine Gestalt der Phantasie, aber er ist die größte und mächtigste Phantasiegestalt, die man sich überhaupt vorstellen kann. Einen Drachen zu besiegen, galt seit den ältesten Zeiten als eine sehr große Tat. Nur gewaltige Helden konnten das vollbringen.

4.1.1. Herkunft des Wortes *Drache*

Das deutsche Wort *Drache* – althochdeutsch *traccho*, altnordisch *drekki* – kommt vom altgriechischen Wort *drakon*, das bedeutet *Drache* und auch *Schlange*. Es leitet sich vom altgriechischen *derkomei* ab, das bedeutet *erschauern* und *furchtbar Blickende*.

4.1.2. Der Drache in Verbindung mit Kampf und Neuordnung

In der europäischen Antike war der Drache ein Schmuck von Helmen und Schilden und war griechisches und römisches Feldzeichen (*Fahne*, *Kriegszeichen*). Auch die mittelalterlichen Kaiser Europas hatten den Drachen als Bild ihrer Macht im Feldzeichen, und die englischen Könige führten ihn im Wappen. Als Wappentier spielt der Drache auf der ganzen Welt eine große Rolle. China führt ihn sogar als Staatswappen.

Die Wikinger nannten ihre Boote *Draken*. Sie hatten Drachenköpfe an der Vorderseite, die Feinde und Dämonen abschrecken sollten. Wendete man zu Heimfahrt, so wurden die Drachenköpfe abgenommen, um die Geister in der eigenen Heimat nicht zu erschrecken.

4.1.3. Ursprung des Drachen im Alten Orient

Der Drache gehört zu den ältesten Vorstellungen der Menschheit. Eine der ersten Darstellungen von einem Drachen stammt aus dem alten Mesopotamien: das kleine Bild eines siebenköpfigen, Flammen speienden Urdrachen, der ein Mensch wie beschwörend gegenüber steht. Das winzige Relief in Lehm ist mehr als 4 Tausend Jahre alt. Auch das älteste Zeugnis eines Drachenkampfes stammt aus dem Alten Orient – aus Babylon. Beim babylonischen Neujahrsfest stellte der Sieg über einen Drachen einen wichtigen Ritus dar und wurde im Alten Orient bei allen Neujahrsfesten und bei jeder Stadtgründung als heiliger Kampf dargestellt. Es war der Kampf des babylonischen Gottes Marduk in der Gestalt eines Jünglings, der die Drachenschlange Tiamat in zwei Hälften spaltete und aus ihrem Leib Himmel und Erde schuf, aus ihrem Blut den Menschen. In allen nachfolgenden Kulturen des Alten Orients wurden der Drachenkampf und der Sieg über den Drachen gefeiert: im alten Iran, bei den Hethitern, im alten Ägypten und später bei den Griechen und den Römern. Am berühmtesten in Europa ist der Kampf des griechischen Helden Perseus gegen einen Meeresdrachen, um das schöne Mädchen Andromeda zu befreien.

4.1.4. Weitere Überlieferung des Drachenkampfes

Die Vorstellung vom Drachenkampf wanderte auch nach Nordeuropa. In den Sagen der Germanen ist es der Kampf des Gottes Thor gegen die Mitgardschlange und der Kampf des Helden Sigurd gegen das Feuer speiende Ungeheuer Fafnir. Der berühmteste Drachenkämpfer der deutschen Sagen ist der Held Siegfried. Im Mittelalter stellte man sich alle Ritter als Drachenkämpfer vor. In der katholischen Kirche gibt es viele Heilige, die mit einem Drachen dargestellt werden, den sie überwinden. Am berühmtesten sind die Legenden vom heiligen Georg, der einen Drachen erschlägt, um eine Königstochter zu retten, und von der heiligen Margareta, die zwar von einem Drachen verschluckt wird, ihn aber von innen tötet.

4.1.5. Durchgängige Vorstellung vom Drachenkampf

Der Drachenkampf ist über viele Jahrtausende in Mythen, Sagen und Legenden weiter überliefert worden in verschiedenen Gestalten und in immer neuen Formen und Erzählungen. Gleich geblieben ist die Vorstellung, dass der Drachen-

kampf zur Rettung und Bewahrung der Welt dient. Städte werden dadurch gerettet, eine Jungfrau wird befreit, Leben spendendes Wasser gewonnen, Schätze und Weisheit werden erworben. Oder der Kampf mit einem Drachen stellt einfach eine Mutprobe dar. Durch das Verspeisen des Drachenherzens und durch das Trinken des Drachenblutes wird der Drachentöter unverwundbar. Panzer und Waffen werden durch das Drachenblut hart. Herz und Leber des getöteten Drachen vermitteln zwischen Sprachen. Wer seine Zunge besitzt, offenbart die Wahrheit.

4.1.6. Das Motiv des Drachenkampfes im Zaubermärchen

Am deutlichsten ist die Vorstellung vom magischen Drachen bis heute in den Zaubermärchen bewahrt. Im Zaubermärchen wird der Drache Flammen speiend beschrieben und stets mit mehreren Köpfen, so wie in der mesopotamischen Überlieferung des Alten Orients. Die vom Drachen geraubte Prinzessin ist oft auf einem Glasberg gefangen. Der Glasberg ist ein Motiv, das es nur im Zaubermärchen gibt. Er ist unzugänglich gelegen, steil, spiegelglatt, eigentlich völlig unzugänglich. Der Drachentöter selber besitzt ein Wunderpferd oder einen Raben als magische Helfer. Oder er hat Zaubertiere als Verwandte, die ihm im Kampf beistehen. Manchmal ist er selber ein Tierkind, meist der Sohn eines Bären. Das Drachenblut verwendet er als Heilmittel und findet das Herz des Drachen, das in einem Ei versteckt ist.

Die Motive vom Drachenkampf im Zaubermärchen sind besonders unwirklich und besonders phantastisch. Da sie so abstrakt sind, sind sie auch vieldeutig. Vieldeutig heißt: geheimnisvoll, mit verschiedenen Bedeutungen. Die abstrakten, geheimnisvollen Motive der Zaubermärchen sind ihre Besonderheit. Sie zeigen deutlich die Unterschiede zur Sage, zur Legende und zum Mythos.

Vladimir Propp definiert das Motiv vom Drachenkampf als den Ursprung aller Zaubermärchen und als ihre älteste Überlieferung.

4.2. Jenseitsreise

Sehen wir uns ein weiteres typisches Motiv der Zaubermärchen an: die Jenseitsreise.

4.2.1. Bedeutung des Begriffs Jenseits

Jenseits ist alles außerhalb der normalen Erfahrungen. Es ist das Reich des Totes, des Göttlichen und der körperlosen Ideen. Eine Jenseitsreise ist eine

Reise der Seele außerhalb des Körpers. Im Schlaf z. B. besitzen wir die Fähigkeit, außerhalb des Körpers in einer anderen Welt zu sein. Im Traum haben wir geheimnisvolle Traumerlebnisse und machen merkwürdige Reisen. Es gibt auch Menschen, die hellsehen. In Usbekistan haben wir wieder interessanten, einfachen Menschen kennen gelernt, die hellsehen können. In Europa gibt es solche Begabungen kaum noch.

4.2.2. Älteste schriftliche Zeugnisse von Jenseitsreisen

Die Vorstellung von einer Jenseitsreise kommt bei allen Völkern und allen Zeiten vor. Eine der ältesten schriftlichen Zeugnisse von einer Jenseitsreise stammt aus dem Alten Orient, wiederum aus Mesopotamien. Es ist die Mythe von dem weisen Adapa aus Eridu am Persischen Golf. Die Wurzeln der Überlieferung reichen weit zurück und sind etwa 5 Tausend Jahre alt. Aus der gleichen Gegend, aber zeitlich später, stammt das älteste Epos der Welt, das Gilgamesch-Epos, in dem ebenfalls eine Jenseitsreise geschildert wird. In einem internationalen Kongress in Deutschland analysierten wir die Motive der altmesopotamischen Jenseitsreise des Adapa und verglichen sie mit einer Jenseitsreise aus den Zaubermärchen der Brüder Grimm. Dabei konnten wir zeigen, dass beide Erzählungen in Struktur und Motivik erstaunlich übereinstimmen, obwohl der Inhalt sehr verschieden ist.

4.2.3. Bezeichnungen des Jenseits im Zaubermärchen

Im Zaubermärchen hat das Jenseits viele Namen, die alle die Gefährlichkeit dieses Ortes anschaulich darstellen, z. B. *Land ohne Wiederkehr*; *Schloss Geh-hinein-und-komm-nicht-wieder-heraus*; *Hinter den dreimal sieben Meeren*; *Hinter dem Meer der Toten*; *Land Geh-und-komm-nicht-wieder*; *Land der Lebenden*; *Glasberg*. In den usbekischen Märchen heißt das Jenseits *Borkelmas*.

4.2.4. Aufbruch ins Jenseits

Der Grund für den Aufbruch der Märchenhelden und -heldinnen ins Jenseits ist die Suche nach einer Erneuerung des Lebens. Gesucht wird z. B. das Wasser der Gesundheit für einen Kranken oder Sterbenden. Oder es soll eine Prinzessin befreit werden, Lebensgefährten sollen gesucht werden, verschwundene Geschwister zurückgebracht werden. Oder man möchte Tote besuchen, unlösbare Rätsel lösen, unerreichbare Dinge herbeischaffen.

4.2.5. Zugang zum Jenseits

Der Weg dorthin ist mühevoll im Zaubermärchen: Er führt durch dunkle Höhlen und einsame Wüsten oder durch tiefe Brunnen und Totenhöhlen, durch hohe Berge oder über einen himmelhohen Baum, durch verbotene Türen, durch verfallene Burgen und Schlösser. Man muss gefährliche Grenzen überwinden: steile Mauern, hohe Felsen, unsichere Brücken, tiefe Flüsse, Wege aus Glas und aus Kristall. Immer ist das Jenseits eine einsame, leere Welt – die magische Welt der Zaubermärchen. Das Jenseits wird bewacht durch Wächter und Drachen oder durch Tore mit schlagenden Türflügeln und auf- und abhängende Felsen.

4.2.6. Reisegefährten auf dem Weg zum Jenseits

Nicht alle Märchenhelden reisen alleine. Menschen oder Wesen mit jenseitsähnlichem Charakter begleiten sie und helfen ihnen. Es sind magische Helfer, die mit wunderbaren Gaben beistehen: mit Zauberröcken und Wunschmänteln, mit siebenmeilenstiefeln, magischen Stäben und Schwertern, mit Brot und Wasser, das nie zu Ende geht. Die Helfer sind alte Frauen und alte Männer, auch Tiere, vor allem sprechende Tiere. Manchmal sind es Hexen und Teufel, die den Eintritt in die Unterwelt verhelfen, auch dankbare Tote. Vor allem aber sind es die verschwundenen Bräute, die zum Weg ins Jenseits verhelfen.

4.2.7. Bewohner des Jenseits

Die scheinbar leere Welt des Jenseits ist nicht unbewohnt. Die Hexe in der Waldhütte wartet auf den Märchenhelden, um in ihn zu verschlingen. Drachen und Dämonen stellen sich ihm in den Weg. An einsamen Feuern sitzen Räuber, Dämonen und Geister. Sie alle sind Teil der schweren Prüfungen und Aufgaben, die den Märchenhelden im Jenseits erwarten. Sie sind Hüter und Wächter von Schätzen und Zaubergaben, von Weisheit und Stärke.

4.2.8. Der innere Bereich des Jenseits

Der innere Bereich des Jenseits ist ein verbotener Bereich. Oft ist er paradiesisch schön: ein Schloss mit kristallinen Gärten; klingende Bäume, auf denen statt Blätter diamantene Vögel sitzen. Dort gibt es goldene Türen, Blumen und Quellen, oder prächtig ausgestattete Totenwohnungen mit Sälen voller Kleider und Schmuck, Waffen, reich gedeckten Tischen, mit Bäumen, an denen goldene Äpfel der Gesundheit hängen, und mit Brunnen vom Wasser des Lebens.

4.2.9. Prüfungen im Jenseits

Im Jenseits ist alles mehrdeutig, es ist eine verkehrte Welt voller Bilder und Versuchungen. Der Märchenheld darf nichts berühren, sonst er zu Stein. Er darf nichts essen oder trinken, sonst fällt er in Schlaf, von niemand mehr erwacht. Er darf sich nicht umsehen, nicht sprechen, nicht schlafen und vieles mehr. Es werden ihm unlösbare Rätsel gestellt, unmögliche Klugheits- und Geschicklichkeitsproben bestehen, z. B. einen in einer Nacht errichten, einen ganzen Wald zersägen, einen Teich mit Fingerhut ausschöpfen, hundert Hasen hüten, Ameisen zählen, 7 Meilen Wand in einer Nußschale bringen, Zaubertiere und Zauberdinge bewahren und in wunderlichster Weise versorgen, Dämonen lausen und kämmen, Zaubenhäuser putzen und fegen, Bäume waschen, vierzig Türen schließen und vierzig Türen aufmachen und vieles mehr. Gerade in diesen Aufgaben zeigt sich die Phantasie des Erzählten und die Neigung zur Übertreibung im Märchen. Alles geschieht unter Todesdrohung. Der Held oder die Heldin muss klug sein, muss geduldig sein, wahrhaftig sein und demütig sein, muss geduldig sein, muss sogar sterben können. Diese Prüfungen gelingen nur mit Hilfe der magischen Helfer. Dabei geht es um das Kennenlernen des Todes und die geistige Anerkennung des Todes. Manchmal wird der Held auch zerstört und wieder zusammengesetzt.

4.2.10. Rückkehr aus dem Jenseits

Die Rückkehr aus dem Jenseits ist nicht so bedeutungsvoll wie die Himmelfahrt. Meist geschieht sie ganz plötzlich und ohne jede Schilderung, fast wie das Erwachen aus einem Traum. Oft ist auch es ein Vogel (Adler, Phönix, Vogel Rottke), der den Märchenhelden in die diesseitige Welt zurückträgt. Oder es ist ein Zauberpferd, ein magischer Gegenstand oder einfach der Wunsch des Helden, zurückzukehren. Manchmal ist dazu auch eine magische Flucht nötig, die sehr gefährlich ist. Auf dieser Flucht setzen die Märchenhelden magische Hindernisse gegen die Macht des Jenseits. Sie werfen dreimal verschiedene Gegenstände hinter sich: Spiegel, Kämmen oder Nadeln, Steine oder Salz. Das alles wächst zu Riesengröße an und verwandelt sich in undurchdringliche Wälder und Flüsse. So wird das Eindringen der dämonischen Kräfte aus dem Jenseits in die diesseitige Welt verhindert. Denn die Toten und Dämonen dürfen aus dem Jenseits nicht heraufkommen. Aber die Helden und Heldinnen der Zaubermärchen bringen aus dem gefährlichen Bereich wunderbare Gaben und Kleinodien mit zurück: Wasser des Lebens, magisches Gold, ein wunderbares Schwert, Weisheit, Stärke und Lebenserfahrung. Diese Schätze sind welthaltig. Sie bedeuten im Zaubermärchen die ganze Welt. Es sind die Kleinodien eines mächtigeren Lebens.

4.3. Bedeutung der Jenseitsreise im Zaubermärchen

Es ist nicht schwer, in den geschilderten Umständen einer Jenseitsreise im Märchen rituelle Bräuche zu erkennen. Es handelt sich dabei um Reste von Einweihungen. Besonders kann man Spuren von Jugendeinweihungen erkennen, aber noch mehr schamanische Einweihungen. Die Zerstückelung des Märchenhelden ist ein Beispiel der schamanischen Zusammensetzung des Märchenhelden. Die schamanischen Bestandteile schamanischer Einweihungen im Zaubermärchen. Die weitere magische Motive der zauberischen Jenseitsreise weisen auf schamanische Überlieferungen: die hilfreichen Zaubertiere, die Suche nach verstorbenen oder entrückter Seelen, die magischen Helfer, die Zaubergaben, die Rückkehr auf dem Rücken eines Zauberpferdes mittels magischer Sperren.

Alles dieses entspricht schamanischen Bräuchen, die Ethnologen in der ganzen Welt nachgewiesen haben. Der Schamanismus stellt eine der ältesten Formen menschlicher Kultur und Religiosität dar. Der Religionswissenschaftler Mircea Eliade²⁷ definiert den Schamanismus als eine Vorform des Priestertums. Heute befindet sich der Schamanismus auf der ganzen Welt im Niedergang. Die höchste Blütezeit der Schamanenkulturen lag nach Eliade noch vor der Trennung der Ur-Indogermanen.

Das Zaubermärchen ist nicht einfach Aberglaube. Seine magische Dimension enthält eine innere Wirklichkeit. In der abstrakten Sprache der Zaubermärchen werden alle magischen Elemente märchenhaft und welthaltig. Der russische Folklorist Vladimir Propp²⁸ untersuchte den kulturgeschichtlichen Hintergrund der Zaubermärchen und entwickelte daraus seine ritualistische Märchendeutung. In seinem Buch *Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens* zeigt er klare Zusammenhänge zwischen den magischen Motiven im Zaubermärchen und altüberlieferten Riten.

4.3. Tierbräutigam und Tierbraut

Im Zaubermärchen heiraten Märchenhelden ganz selbstverständlich eine jenseitige, z. B. eine Schwanenjungfrau oder eine Blume. Die Märchenheldinnen heiraten ohne Furcht einen Bären oder einen Vogel. Wenn diese

²⁷ Mircea Eliade, rumänischer Religionshistoriker, Orientalist und Schriftsteller, geb. 1907. Er ist einer der wichtigsten Autoren für die Märchenforschung. Bedeutende Werke: *Schamanismus und archaische Magie*, Paris 1951, dt. Übers.: 1991.

²⁸ Vladimir Propp: *Istoritscheskie korni volschebnoj skazki*, 1946 (dt. Übers.: *Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens*, 1987), vgl. Thema 1.

Jenseitigen wieder entrückt werden, sind sie doch nie endgültig verloren, sondern können durch Beharrlichkeit und Liebe zurückgeholt werden in diese Welt. In der Märchenforschung wurden bis jetzt über 100 Varianten von Tierbräutigam- und Tierbrautmärchen verzeichnet und gegliedert. Die älteste schriftliche Aufzeichnung in Europa stammt aus der griechischen Antike.

4.3.1. Frühmagische Vorstellung von Tieren im Zaubermärchen

Die Vorstellung der Verwandlung von Menschen und Tieren gibt es in allen Mythen und Sagen der Erde. In den Zaubermärchen haben sie eine besondere Ausformung. Das Motiv von Tierbräutigam und Tierbraut ist eine der ältesten und eigenartigsten Motive in den Zaubermärchen. Es stammt aus einer frühmagischen Welt – der Welt der Eiszeitjäger und des Jagdzaubers. Während Zehntausenden von Jahren spielte das Tier die wichtigste Rolle in den Lebensanschauungen der Menschen. In den Höhlen der steinzeitlichen Jäger sind wunderbare Felszeichnungen erhalten, die fast nur Tiergestalten darstellen. Menschen kommen in diesen Bildern selten vor, oft haben sie nur den Kopf. Zaubermärchen haben vieles bewahrt aus diesen weit zurückliegenden Kulturepochen.

4.3.2. Vorstellungen von Tierverwandlung im Zaubermärchen

Im Zaubermärchen stehen Tiergestalt und Menschengestalt gleichberechtigt nebeneinander. Jedes Tier hat einen magischen Kern. Wenn es seine Tierhaut ablegt, ist es ein Mensch. Ebenso ist das An- und Ablegen der Tierhaut für den Menschen nichts Außergewöhnliches. Verwandlung ist im Zaubermärchen wie eine Naturerscheinung, jeder kann sie ausüben. Durch Heirat werden die Tiergestaltigen in die menschliche Gemeinschaft aufgenommen. Das Tier spendet dabei die Schätze und den magischen Zuwachs an Kräften. Diese Art der Tierverwandlung gehört zu den ursprünglichsten Formen des Denkens und der Religion. Die Tierverwandlung der Zaubermärchen beruht auf dem Weltbild des Animismus, in dem alle Dinge beseelt sind. Der zeitweilig Verwandelte kann seine Seele vorübergehend an einen Seelenträger abgeben. In den Schamanenkulturen sind diese altertümlichen Vorstellungen teilweise erhalten geblieben. Durch die allmähliche Ausrottung des Schamanismus ist jedoch vieles von den alten Weltbildern verloren gegangen. Die Zaubermärchen bewahren in ihren magischen Motiven einen Teil dieser Anschauungen bis heute.

4.3.3. Reste von Hochzeitbräuchen im Motiv des Tierbräutigams und der Tierbraut

Der deutsche Volkskundler Lutz Röhrich²⁹ weist darauf hin, dass das Motiv des Tierbräutigams und der Tierbraut im Märchen alte Hochzeitsbräuche enthält. Man hat immer wieder festgestellt, dass überall die gleichen Motive auftauchen: Das Verbot des Anschauens (Sichttabu), das Übertreten des Verbotes, der Dienst bei einer alten Dämonin und die schweren Aufgaben bei einer Dämonin. In diesen Überlieferungen stecken Reste magischer Hochzeitsriten.

4.4. Psychologische Elemente im Motiv von Tierbräutigam und Tierbraut

Durch die Abstraktion und Welthaltigkeit der Märchensprache werden Motive der Zaubermärchen mehrdeutig, d. h. sie sind nie auf eine einzige Bedeutung festzulegen. Sie haben einen symbolischen Charakter.

Die moderne Psychologie erkennt in der Symbolik der Märchensprache die Widerspiegelung seelischer Vorgänge. In den vergangenen Jahren haben sich in der westlichen Welt viele psychologische Schulen herausgebildet, die sich auch mit der Deutung von Märchensymbolik beschäftigen. Sie unterscheiden sich in ganz unterschiedlicher Weise. Das erste grundlegende Werk für Märchensymbolik entstammt der Jungschen Schule und hat bis heute Gültigkeit behalten. Wir haben davon bereits in der zweiten Vorlesung gesprochen. Für das Motiv des Tierbräutigams und der Tierbraut liefern die Definitionen von Jung, dem Begründer der analytischen Psychologie, eine eindrucksvolle Theorie. Nach der Lehre von Jung trägt jeder Mensch in sich einen weiblichen und einen männlichen Anteil in seiner Seele. Beide Teile widersprechen einander und sollen doch in uns zu einem Gleichklang der Seele kommen. Den weiblichen Seelenanteil nannte Jung *Anima*, den männlichen *Animus*. *Anima* und *Animus* müssen in jedem Menschen zur Harmonie gebracht werden, erst dann kann der Mensch zu einer Persönlichkeit heranreifen. Als Symbole dieser seelischen Vorgänge können im Zaubermärchen Tierbräutigam und Tierbraut gesehen werden. Die gefährvollen Wege, auf denen sie einander verlieren und wiederfinden, sind ein eindrucksvolles Bild dieser seelischen Reifungsprozesse. Die Hochzeit am Schluss ist ein Symbol der gefundenen Harmonie.

²⁹ Lutz Röhrich, deutscher Volkskundler. Eines seiner wichtigsten Werke für die Märchenforschung: *Märchen und Wirklichkeit*, Wiesbaden 1974.

5. Unterscheidung zwischen magischen Motiven im Zaubermärchen und Magie

Die zauberischen Motive in den Zaubermärchen sind entwickelt, sie sind nicht wirklich, sie sind abstrakt. Sie spiegeln viele Praktiken von Magie und Zauberei, aber sie sind zu unterscheiden von der Machtausübung Magie, die in der berufsmäßigen Zauberei angewendet wird. Wenn z. B. der Held in einem Märchen die geschenkten Haare eines Wolfes reibt, dann erscheint der herbeigerufene Wolf nicht in einer durch Magie herbeigezwungenen Weise auf, sondern als ein freiwilliger und dankbarer Helfer, der ihm beistehen möchte. So ist es im Zaubermärchen auch mit den Toten. Sie haben nichts Erschreckendes an sich, sondern sind hilfreich.

6. Überleitung zur Übung zum Thema 4

Bei der Textanalyse werden wir einige Märchenmotive benennen und erklären suchen. Diese Arbeit ist die Voraussetzung zur Typenbestimmung von Zaubermärchen, mit der wir uns weiter befassen werden.

7. Literatur zum Thema

Keller, Gabriele: Es war einmal? Umgang mit Märchen im Jugendalter, Freiburg 1996

Keller, Gabriele / Rachimov, Churram: Märchen aus Samarkand. Feldforschung an der Seidenstrasse in Zentralasien, 3. Aufl. Freiburg 2004

Eliade, Mircea: Schamanismus und archaische Ekstasetechnik, Paris 1951 (dt. Übers. 1991)

Vladimir Propp: Isoriceskie korni volshebnoj skazki, Leningrad 1946 (dt. Übers. 1987)

Röhrich, Lutz: Märchen und Wirklichkeit, Wiesbaden 1974

Röhrich, Lutz: Art. Brauch, Enzyklopädie des Märchens 1979, 2

Röhrich, Lutz: ebd.: Art. Drache, Drachenkampf, Drachentöter, 1981, 3

Röhrich, Lutz: ebd.: Art. Erlösung, 1984, 4

Röhrich, Lutz: ebd.: Art. Jenseitswanderungen, 1993, 7

Wolke, Heinz: Die älteste Märchensammlung der Brüder Grimm, Synopse der handschriftlichen Fassung von 1810 und der Erstdrucke von 1812, Genéve 1975.

Thompson, Stith: Motif-Index of Folk-Literature, a classification of narrative elements, Helsinki 1934

8. Fragen zum Thema 3

8.1 Was versteht man unter *Motiv* im Märchen?

8.2 Was ist ein *Zaubermotiv* im Märchen?

8.3 Welche Unterschiede bestehen zwischen *magischen Motiven* und *Magie*?

8.4 Welches ist der wichtigste Motivkatalog in der Märchenforschung?

8.5 Welche Arten von Motiven unterscheidet man in der Märchenforschung?

8.6 Was versteht man unter einem *Hauptmotiv*?

8.7 Was versteht man unter einem *Nebenmotiv*?

8.8 Was bedeutet *blindes Motiv*?

8.9 Wie stellen Sie sich eine *Jenseitsreise* vor?

8.10 Wie übersetzt man das Wort *Jenseits* ins Usbekische?

9. Aufgaben zum Thema 3

9.1 Erklären Sie den Begriff *Motivik*.

9.2. Sprechen Sie über *Hauptmotive* in den Märchen.

9.3. Erläutern Sie die *Austauschbarkeit von Motiven* im Märchen.

9.4. Erklären Sie die *geografisch-historische Methode* in der Märchenforschung.

9.5. Wie sieht ein Motivkatalog aus?

9.6. Sprechen Sie über das Motiv des *Drachenkampfes* im Märchen.

9.7. Erklären Sie den Begriff *Jenseits* näher.

9.8. Nennen Sie deutsche und usbekische Märchen mit den Motiven *Tierbräutigam* und *Tierbraut*.

9.9. Erläutern Sie die psychologischen Elemente in den Motiven von *Tierbräutigam* und *Tierbraut*.

10. Übung zum Thema 3: Textanalyse

Analysieren Sie den unten angegebenen Text nach folgendem Schema:

10.1. Gattung: Frage nach der Gattung der Erzählung; es ist ein Kettenmärchen

10.2. Stil: Frage nach Abstraktion und Flächenhaftigkeit, Eindimensionalität, Isolierung und Allverbundenheit, Welthaltigkeit (Lüthi)

10.3. Motivatik: Frage nach Hauptmotiv, Nebenmotiven, Randmotiven, blindem Motiv

1. zur Analyse

1. in einem Ei

Gabriele Keller / Churram Rachimov: Märchen aus Samarkand – Feldforschung an der Seidenstraße in Zentralasien, 2004, Nr. 16.

In den Anmerkungen zu dem Märchen heißt es, dass es 1998 im Dorf Hodscha Tschelek, von der 70jährigen Witwe Malochat Hodschaeva auf Usbekisch und von Gabriele Keller auf Laserdisc aufgenommen wurde. Die Erzählerin hat vier Kinder, davon sechs Mädchen, die alle eine Hochschulbildung haben, und 30 Enkelkinder. Sie ist Rentnerin aus der Seidenraupenzucht, ihr Mann war Fahrer. Von einer Tochter wurde ebenfalls ein Märchen aufgenommen. Die Märchen wurden in der Familie weitergegeben. Es ist eine bekannte Hodscha-Familie, d. h. gut religiös und gebildet. Der Text des Märchens wurde von Churram Rachimov direkt vom Usbekischen auf Deutsch übersetzt.

Es war und es war nicht. Es war hungrig und es war satt. Es waren ein Bujrak – ein Ei – und eine Bujrak – eine Niere. Sie sprangen über einen Bach. Das Ei sprang hinüber, aber die Niere fiel in den Bach, und das Wasser trug sie

Danach kam das Ei an einen Ort, da saßen Mädchen und stickten. „Ihr Stickerinnen, ich werde euch aufessen!“ sagte es. – „Du bist doch ein Ei und wir sind viele Mädchen. Wie kannst du uns aufessen!“ – „Sogar mitsamt euren Nadeln werde ich euch aufessen!“ Und es aß die Stickerinnen auf.

Danach ging es sehr weit und sehr lange. Da sah es Pferdehirten. Es ging her heran und sagte: „Ich werde euch aufessen!“ – „Du bist doch ein Ei und wir sind Reiter. Wenn dich unsere Pferde mit den Hufen schlagen, stirbst du“, sagten sie. Nein, es aß auch die Pferdehirten auf.

Nun ging es sehr weit und sehr lange und durchquerte eine wasserlose Wüste. Da kam es zu einer Oase, wo Kinder Oschiq spielten – das Würfelspiel mit Knochen. Es sagte zu den Kindern: „Ich werde euch aufessen!“ – „Du bist doch ein Ei und wir sind viele Kinder. Wenn jedes von uns dich mit seinen Oschiq schlägt, stirbst du“, sagten sie. Nein, es aß sie auch auf.

Wieder ging es sehr weit und sehr lange und kam in die Steppe. Da war ein Ort, wo viele Hasen miteinander spielten. Es sagte zu den Hasen: „Heji, Hasen! Ich werde euch aufessen!“ – „Nein“, sagten die, „du bist doch ein Ei. Wie willst du uns fressen!“ Es aß sie auch auf.

Da kam es zu einem Ort, wo eine Kampir – eine alte Frau – es in
Haus einlud und sagte: „Mein Kind! Leg dich hierher und ruh dich
Dann legte sie schöne Steppdecken übereinander und machte ihm ein
schief ein.

Da erhitzte sie etwas Öl. Sie goss das Öl über das Ei und es zerplatzte
da kamen im Haus der alten Frau alle Pferdehirten, Stickerinnen, Osebiq
und Hasen – alle kamen wieder heraus!

Text 2 zur Analyse

Analysieren Sie den unten angegebenen Text nach folgendem Schema

10.4. Gattung: Frage nach der Gattung der Erzählung; es ist ein Zaubermärchen

10.5. Morphologie. Frage nach der Komposition: Mangel / Aufhebung
Mangels (Propp) Frage nach den Funktionsreihen (Propp)

10.6. Stil. Frage nach Abstraktion und Flächenhaftigkeit, Eindimensionalität, Isolierung, Welthaltigkeit (Lüthi)

10.7. Epische Gesetze: Frage nach den epischen Gesetzen von Dreierform und Achtergewicht (Ollrik)

10.8. Rituelle Sequenzen: Frage nach einer Übereinstimmung mit dem
Ritenschema von van Genep: Ablösung, Übergang, Angliederung (Keller).

10.9. Motivatik: Frage nach Hauptmotiv, Nebenmotiven, Randmotiven

Text 2

Prinz Schwan

Brüder Grimm: Erstdruck 1812. In den weiteren Auflagen der KHM erschien
dieses Märchen in den Anmerkungen zu dem Märchen *Der Eisenofen* KHM 127 als
eine Variante mit dem Vermerk: *abweichende Erzählung aus Cassel*.

entnommen aus: Gabriele Keller: Es war einmal? Umgang mit Märchen
Freiburg 1996.

Es kam einmal ein Mädchen in einen großen Wald, mutterseelenallein. Da
kam ein Schwan auf es zugegangen. Der hatte ein Knäuel Garn und sprach zu
dem Mädchen: Ich bin ein verzauberter Prinz, aber du kannst mich erlösen, wenn du den
Knäuel abwickelst, an dem ich fortfliege. Aber hüte dich, dass du den
Knäuel nicht entzweibrichst, sonst komme ich nicht bis in mein Königreich und
du wirst mich nicht erlösen. Wickelst du aber den Knäuel ganz ab, dann bist du meine
Braut.

Das Mädchen nahm den Knäuel, und der Schwan stieg in die Luft auf, und
der Knäuel wickelte sich ganz leicht ab. Das Mädchen wickelte und wickelte den
Knäuel Tag und Nacht, und am Abend war schon das Ende des Fadens zu sehen. Da
war er ab. Das Mädchen war sehr betrübt und weinte. Es wurde auch Nacht,
und es ging so laut in dem Wald, dass es Angst bekam und anfangen zu laufen,
weil es nicht mehr konnte.

Als es lange gelaufen war, sah es ein kleines Licht, darauf eilte es zu, und
da kam es herankam, fand es ein Haus und klopfte an die Türe. Eine alte Frau kam
heraus und wunderte sich, wie sie sah, dass ein Mädchen vor der Türe stand.
«Mein Kind, wo kommst du so spät her?» – «Lasst mich doch heute Nacht
hier bleiben», sagte das Mädchen, «ich habe mich im Wald verirrt. Bitte
gib mir auch ein wenig Brot zu essen.» – «Das ist ein schweres Ding», sagte
die Alte, «ich gäb's dir gern. Aber mein Mann ist ein Menschenfresser, wenn
er dich findet, so frisst er dich auf, da ist keine Gnade. Doch wenn du draußen
bleibst, fressen dich die wilden Tiere. Ich will sehen, ob ich dir durchhelfen
kann.» Da ließ sie es herein und gab ihm ein wenig Brot zu essen und versteckte
es dann unter dem Bett. Der Menschenfresser kam immer erst vor Mitternacht,
wenn die Sonne ganz untergegangen war, und ging morgens, bevor sie
aufgeht, wieder fort. Es dauerte nicht lange, so kam er herein und sprach:

«Ich wittre, wittre Menschenfleisch.»

Er suchte in der Stube, endlich griff er auch unter das Bett und zog das
Mädchen hervor. «Das ist noch ein guter Bissen», sprach er. Die Frau aber bat
um Gnade und bat, bis er versprach, es die Nacht über noch leben zu lassen und morgen
erst zum Frühstück zu essen. Vor Sonnenaufgang aber weckte die Alte das
Mädchen: «Eil dich, dass du fortkommst, eh mein Mann aufwacht. Da schenke
ich dir ein goldenes Spinnrädchen, das halt in Ehren. Ich bin die Sonne».

Das Mädchen ging weiter und kam abends wieder an ein Haus, da es wie am vorigen Abend. Die zweite Alte gab ihm beim Abschied eine Spindel und sprach: «Ich bin der Mond.» Und am dritten Abend kam es zu dem dritten Haus, da schenkte ihm die Alte eine goldene Haspel und sprach: «Ich bin der Morgenstern.» Und sie sagte: «Prinz Schwan war schon so weit, bevor der Faden abgewickelt war, dass er in sein Reich kommen konnte. Ist er König und hat sich schon verheiratet und wohnt in großer Herrlichkeit auf dem Glasberg. Du wirst heute Abend hinkommen. Aber ein Drache mit roten Löwe liegen davor und bewachen ihn. Darum nimm das Brot und den Wein und besänftige sie damit.»

So geschah es auch. Das Mädchen warf den Ungeheuern das Brot und den Speck in den Rachen. Da ließen sie es durch. Es kam bis an das Schloss, aber in das Schloss ließen es die Wächter nicht hinein. Da setzte es sich vor das Tor und fing an auf seinem goldenen Rädchen zu spinnen. Die Königin sah von oben zu, ihr gefiel das schöne Spinnrädchen, und sie kam herunter und wollte es haben. Das Mädchen sagte, sie solle es haben, wenn sie erlauben wolle, dass es eine Nacht neben dem Zimmer des Königs zubringen dürfe. Die Königin sagte zu, und es wurde heraufgeführt. Als es nun Nacht war und der König zu Bett lag, sang es:

«Denkt der König Schwan
noch an seine versprochene Braut Julian?
Die ist gegangen durch Sonne, Mond und Stern,
durch Löwen und durch Drachen,
will der König Schwan denn gar nicht erwachen?»

Aber der König schlief durch einen Schlaftrunk der Königin so fest, dass er nichts hörte. Am Morgen war alles verloren, und das Mädchen musste wieder vor das Tor. Da setzte es sich hin und spann mit seiner Spindel. Die gefiel der Königin auch. Das Mädchen gab sie unter der Bedingung weg, dass es wieder eine Nacht neben dem Schlafzimmer des Königs zubringen dürfe. Da sang es wieder:

«Denkt der König Schwan
nicht an seine versprochene Braut Julian?
Die ist gegangen durch Sonne, Mond und Stern,
durch Löwen und durch Drachen,
will der König Schwan denn gar nicht erwachen?»

Der König aber schlief wieder fest von dem Schlaftrunk, und das Mädchen hatte nun auch seine Spindel verloren. Da setzte es sich am dritten Morgen mit

der goldenen Haspel vor das Tor und haspelte. Die Königin wollte auch die Kostbarkeit haben und versprach dem Mädchen, es solle noch eine Nacht neben dem Schlafzimmer des Königs bleiben. Es bat aber den Diener, er solle dem König heute Abend etwas anderes zu trinken geben. Da sang es zum dritten Mal:

«Denkt der König Schwan
nicht an seine versprochene Braut Julian?
Die ist gegangen durch Sonne, Mond und Stern,
durch Löwen und durch Drachen,
will der König Schwan denn gar nicht erwachen?»

Da erwachte der König, wie der ihre Stimme hörte, und erkannte sie wieder. Er sagte die Königin: «Wenn man einen Schlüssel verloren hat und ihn wieder findet, behält man dann den alten oder den neu gemachten?» Die Königin antwortete: «Ganz gewiss den alten.» – «Dann kannst du meine Gemahlin nicht länger sein, denn ich habe meine erste Braut wieder gefunden.» Da vermählte sich der König mit seiner rechten Braut, und sie lebten vergnügt, bis sie gestorben sind.

Thema 4: Erzählvarianten, Erzähltypen

Gliederung

Schlüsselbegriffe zum Thema

1. Vorbemerkung

2. Erzählvarianten, Erzähltypen

2.1. Etymologie und Definition der Begriffe

2.2. Definition der Normalform eines Märchens

3. Der Typenkatalog von Aarne / Thompson (AaTh)

3.1. Überblick über die Entwicklung des Katalogs AaTh

3.2. Gegenwärtige Form des Katalogs AaTh

3.3. Einführung in den Gebrauch von AaTh . Ermitteln eines Erzähltyps anhand von drei Beispielen

4. Problematik der Typenauswahl bei AaTh

5. Andere Typenkataloge im Vergleich mit AaTh

5.1. Der Katalog Typen türkischer Volksmärchen von Eberhard /Boratav

5.2. Der Katalog mongolische Märchentypen von Lörincz

5.3. Schlussfolgerung

6. Auffinden paralleler Erzähltypen bei Aarne /Thompson, Eberhard /Boratav und Lörincz

6.1. Ein Beispiel: Das deutsche Märchen Aschenputtel

6.2. Schlussfolgerung

7. Vorläufige Überlegungen zur Erstellung eines usbekischen Typenkatalogs für Volksmärchen

7.1. System und Sprache

7.2. Material

7.3. Vermehrte Sammeltätigkeit im Hinblick auf die Erstellung eines Katalogs

1. Erste Aufbereitung des Materials

1.1. Kommentar

1.2. Einleitung zum Thema 5

1.3. Literatur zum Thema

1.4. Fragen zum Thema 4

1.5. Aufgaben zum Thema 4

1.6. Übung zum Thema 4: Textanalyse

1.7. 1.1. Gattung

1.7. 1.2. Morphologie

1.7. 1.3. Stil

1.7. 1.4. Epische Gesetze

1.7. 1.5. Rituelle Sequenzen

1.7. 1.6. Motivik

1.7. 1.7. Varianten

1.7. 1.8. Erzähltyp

1.8. Texte zur Analyse

Schlüsselbegriffe zum Thema 4

Erzählung

Märchenerzählung

Erzählforschung

Erzähltyp

Erzählvariante

Erzählform

Motivfolgen

Normalform

Typ

Typenkatalog

Variante

Katalog

Typenanalyse

1. Vorbemerkung

Wir haben gesehen, wie mündlich erzählte Märchen variieren. Die Motive sind von den Kulturen unterschiedlicher Länder und Epochen verschieden und können sich im Lauf der Zeit verändern. In den verschiedenen Varianten eines Märchens können einzelne Motive ausgetauscht sein oder wegfallen, oder es können auch neue dazukommen. Wir werden für diese Vielfalt von Motiven, Varianten und Themen der Märchen ein gültiges System suchen, um Märchen sinnvoll einordnen zu können.

2. Erzählvarianten, Erzähltypen

Erzählvarianten und Erzähltypen haben in der Erzählforschung eine große Bedeutung. Sie sind notwendig, um einzelne Erzählungen beurteilen zu können.

2.1. Etymologie und Definition der Begriffe

In der Erzählforschung geht es darum, ein möglichst genaues Bild von der Gattung, der Herkunft und den Varianten einer Erzählung zu gewinnen.

2.1.1. Erzählvariante

Das Wort *Variante* leitet sich ab vom lateinischen *variatio*: Abwechslung. Es gibt in Deutschland ein lateinisches Sprichwort: *variatio delectat*. Das heißt: Abwechslung erfreut.

Variante bedeutet: Abweichung, Abwandlung.

Erzählvarianten sind Abwandlungen von Erzählungen. Sprachgrenzen spielen dabei nur eine geringe Rolle. Ein in Nordeuropa aufgezeichnetes Märchen kann z. B. ganz ähnlich auf dem Balkan oder in Zentralasien oder in Indien oder Nordafrika erzählt werden. Diese Verwandtschaft im Inhalt eines Märchens ist gut erkennbar. Man spricht deshalb von einem gleichbleibenden Typ innerhalb der Varianten eines Märchens.

2.1.2. Erzähltyp

Das Wort *Typ* kommt vom griechischen *typos*: Urbild. *Typ* bedeutet: Beispiel, kennzeichnendes Exemplar, prägnante Form.

Erzähltyp bedeutet: typisches Muster einer Erzählung; genauer gesagt: Muster für die Varianten einer Erzählung.

Das Erkennen von *Erzähltypen* ist in der Märchenforschung besonders wichtig, weil man dadurch einzelne Erzählungen und ihre Varianten besser erfassen und unterscheiden kann.

3. Definition der Normalform eines Märchens

Man kann nicht alle Varianten eines Märchens aufzählen, um den Kern dieses Märchens herauszufinden. Dazu braucht man eine konstante Form. Eine Übersicht über die Veränderungen in einer Erzählung zu bekommen, braucht man eine feststehende Form, ein Modell. Wenn wir die Varianten einer Erzählung zusammenfassen, ergibt sich daraus ein solches Modell, eine feststehende Form. Diese Form heißt in der Erzählforschung *Normalform*.

Die Normalform einer Erzählung ist die Zusammenfassung der typischen Motive und Abläufe in einer Erzählung.

Normalformen sind künstliche Modelle. Sie dienen zur Bestimmung und zur Ermittlung von Erzähltypen.

3. Der Typenkatalog von Aarne Thompson (AaTh)

Um ein System in die unterschiedlichen Erzählformen, Erzählvarianten und Erzähltypen zu bringen, war es in der Märchenforschung notwendig, eine einheitliche Methode zu entwickeln. Der finnische Folklorist Antti Aarne erstellte als erster einen umfassenden Katalog für Volkserzählungen, der bis heute internationale Geltung hat.

3.1 Überblick über die Entwicklung des Katalogs von AaTh

Einzelne Verzeichnisse für Volkserzählungen waren bereits im 19. Jahrhundert in den Archiven verschiedener Länder entstanden. Praktisch in jedem europäischen Land, wo Märchenforschung betrieben wurde, gab es ein eigenes Verzeichnis. 1908 begann auch Antti Aarne im Archiv der Finnischen Literaturgesellschaft ein solches Verzeichnis zu erstellen für rund 26 Tausend einzelne Märchenaufzeichnungen. Aber bald musste er erkennen, dass dies ohne ein internationales gültiges System nicht effektiv war.

So entwickelte er einen Katalog für Erzähltypen. Als Material benutzte er finnischen und dänischen Märchensammlungen und die Sammlung der Brüder Grimm aus Deutschland, dazu kamen später noch weitere Sammlungen aus anderen europäischen Ländern. Dieser erste Märchenkatalog war in deutscher Sprache verfasst. Man kann daraus ersehen, welchen Einfluss zu dieser Zeit die Werke der Brüder Grimm auf die internationale Märchenforschung hatten.

Aarne nummerierte systematisch alle Erzähltypen, dadurch wurde die Katalogisierung erleichtert.

3.2. Gegenwärtige Form des Katalogs AaTh

Aarnes Katalog wurde später von dem amerikanischen Folkloristen Stith Thompson überarbeitet und erweitert und dann in englischer Sprache herausgegeben. Die englische Ausgabe ist inzwischen international anerkannt und weltweit bestimmend. Dieser Katalog heißt *The Types of the Folktale: classification and bibliography*, abgekürzt: AaTh (Aarne / Thompson) (die englische Katalog AaTh erschien erstmals 1961 in Helsinki (Folklore Fellows Communications)).

AaTh enthält weit über zweitausend Nummern für Erzähltypen. Jeder Erzähltyp ist unter seiner Nummer kurz charakterisiert.

Bei AaTh sind die Märchen in drei große Hauptgruppen eingeteilt:

1. Tiermärchen
2. Allgemeine Märchen
3. Schwänke

Die Gruppe der allgemeinen Märchen ist in vier Untergruppen eingeteilt:

- a. Zaubermärchen
- b. Legendenartige Märchen
- c. Novellenartige Märchen
- d. Märchen vom dummen Riesen

Die Zaubermärchen gelten als die *eigentlichen Märchen*. Sie umfassen 750 Typen und sind folgendermaßen eingeteilt:

1. Magische Märchen
2. Märchen mit einem übernatürlichen Gegner

- Märchen mit einem verzauberten Ehemann und anderen verzauberten Dingen
- Übernatürliche Aufgaben
- Magische Helfer
- Magische Gegenstände
- Übernatürliches Wissen und Weisheit
- Weitere Erzählungen von übernatürlichen Dingen

Man hat im Lauf der Jahrzehnte immer wieder den Versuch gemacht, den Katalog zu überarbeiten und ihn den neuen Forschungsergebnissen anzupassen. Doch blieben diese Arbeiten wegen der beständig anwachsenden Fülle des Materials unvollendet.

In Deutschland erschien erstmals eine kleine überarbeitete Fassung 1998 von Dieter Röth in deutscher Sprache. Sie bezieht sich jedoch nur auf Zaubermärchen und Novellenmärchen und auch hier nur in Auswahl der wichtigsten Typen. Der Name dieses Katalogs: *Kleines Typenverzeichnis der europäischen Zaubermärchen und Novellenmärchen*. Das System von AaTh ist darin beibehalten, insgesamt sind nur geringfügige Erweiterungen vorgenommen worden. Doch der Verfasser hat teilweise die Namen der Typen geändert. Damit ist der internationale Vergleich etwas erschwert. Dieses Typenverzeichnis ist jedoch für uns sehr praktisch, weil es auf Deutsch geschrieben ist, und weil es kleiner und handlicher ist als der Katalog AaTh, der fast 600 Seiten umfasst.

Inzwischen ist in Deutschland eine Überarbeitung des gesamten AaTh-Kataloges vorgenommen worden. Der Autor ist Prof. Hans-Jörg Uther in Göttingen, ein Spezialist, der sehr viel Erfahrung auf diesem Gebiet besitzt und vier Jahre lang daran gearbeitet hat. Uther behielt das ursprüngliche System von AaTh weitgehend bei. Aber die Literaturangaben sind in hervorragender Weise ergänzt und auf den neuesten Stand gebracht. Dieser neue Katalog AaTh wird schon weltweit erwartet. Wieder ist es die deutsche Märchenforschung, die diesen wichtigen Beitrag liefert, aber diesmal wird der AaTh-Katalog wieder auf Englisch sein. Nur so kann er in der ganzen Welt benutzt werden.

Der neu überarbeitete AaTh-Katalog kommt Anfang 2005 Jahr in Helsinki heraus (Folklore Fellows Communications).

3.3. Einführung in den Gebrauch von AaTh. Ermitteln eines Erzähltyps anhand von drei Beispielen

Wir werden uns nun an einigen Beispielen in die Arbeit mit diesem Katalog etwas einüben.

3.3.1. Erstes Beispiel

Betrachten wir das usbekische Zaubermärchen *Sumrad und Qimmat*, das in Zentralasien sehr bekannt ist.

Welches ist das Hauptmotiv in diesem Märchen? Es ist die Belohnung eines guten Mädchens und die Bestrafung eines schlechten Mädchens.

Suchen wir dieses Motiv im Inhaltsverzeichnis von AaTh, so finden wir *kind and unkind* (Freundlich und unfreundlich) mit verschiedenen Typangaben. Wenn wir in den angegebenen Typen die Motivfolgen durchgehen, finden wir in dem Typ AaTh 480 die entsprechende Normalform zu *Sumrad und Qimmat*. Der Erzähltyp AaTh 480 heißt *The kind and the unkind girl* (das gute und das schlechte Mädchen). Er ist auf der Welt weit verbreitet und bei AaTh gibt es eine genaue Schilderung der Normalform dieses Typs und seiner Motivfolgen.

Sollten wir Schwierigkeiten haben, das Hauptmotiv in dem Märchen von *Sumrad und Qimmat* herauszufinden, können wir auch einen anderen Weg einschlagen, sozusagen einen Umweg machen über eine uns bekannte Variante dieses Märchens. Wir überlegen, mit welchem Grimmschen Märchen *Sumrad und Qimmat* Ähnlichkeit hat und erinnern uns an *Frau Holle*. Nun suchen wir in einer kommentierten Ausgabe der Kinder- und Hausmärchen die KHM Nummer von Frau Holle und finden sie unter der Nummer KHM 24. Dort sehen wir im Kommentar die entsprechende AaTh Nummer, nämlich AaTh 480. So sind wir auch auf diesem Weg zur Einordnung von *Sumrad und Qimmat* gekommen.

3.3.2. Zweites Beispiel

Versuchen wir es mit einem russischen Märchen, das in Zentralasien auch sehr bekannt ist: *Schwesterchen Aljonuschka und Brüderchen Iwanuschka*. Es ist in der berühmten Sammlung russischer Volksmärchen von Alexander Afanasjew zu finden. Am einfachsten wäre es natürlich, aus einem Kommentar zu diesem Märchen die AaTh Nummer zu erhalten.

Besitzen wir keinen solchen Kommentar, dann fragen wir wieder: Welches ist das Hauptmotiv in diesem Märchen? Das ist diesmal leicht zu entdecken: Ein Brüderchen und ein Schwesterchen.

Sehen wir im Inhaltsverzeichnis von AaTh unter *Little brother and little sister* (Brüderchen und Schwesterchen) nach, so finden wir die Nummer AaTh

480. Dieses Märchen ist weltweit verbreitet und besitzt bei AaTh eine typische Analyse seiner Normalform und seiner Motivfolgen. In den angegebenen Varianten findet sich gleich an erster Stelle Grimm KHM 11 *Brüderchen und Schwesterchen*.

Wenn wir den umgekehrten Weg und suchen zuerst eine uns bekannte Variante des russischen Märchens bei Grimm. Da sind wir schnell bei *Brüderchen und Schwesterchen*, das zu den beliebtesten Märchen in Deutschland gehört. Es hat die Nummer KHM 11, die wir ja brauchen, um an den Kommentar zu kommen. Im Kommentar zu KHM 11 finden wir dann die zugehörige Nummer AaTh 480.

3.3.3. Drittes Beispiel

Suchen wir die AaTh Nummer zu dem kleinen Märchen *Dümmling von Reim*, das wir zuvor als Beispiel für ein Zaubermärchen besprochen haben.

Was ist das Hauptmotiv? Eine Tierbraut. Aber unter *Supernaturel wife* (übernatürliche Frau) gibt es 25 verschiedene Typen bei AaTh. Wie sollen wir ein solches winziges Märchen herausfinden, das nur eine ganz kleine Motivfolge besitzt?

Die Tierbraut in diesem Märchen ist eine Kröte. Gibt es noch ein anderes Märchen bei Grimm mit einer Kröte als Braut? Ja, es ist das Märchen *Die drei Federn* KHM 63. So haben wir also den Ansatz für das Auffinden der AaTh Nummer und können wie bei den anderen beiden Beispielen weiter verfahren.

4. Problematik der Typenauswahl bei AaTh

Bei der Auswahl der Märchenstoffe hat Antti Aarne die Märchen der Brüder Grimm sehr bevorzugt. Das ist für uns Deutsche natürlich angenehm. Aber für andere Kulturen bringt diese Auswahl auch Probleme mit sich.

Dazu ein Beispiel: Bei AaTh finden wir unter dem Typ 675 *The lazy boy* (Fauler Junge) die Normalform einer Erzählung die in dem Grimmschen Märchen KHM 675 eine ziemlich klare Variante hat. Eine türkische Variante ist zwar im Literaturhinweis erwähnt, doch verläuft die türkische Variante ganz anders. Das hätte eigentlich wenig zu sagen, denn zahllose Varianten eines Erzähltyps verlaufen ja in ganz unterschiedlichen Erzählweisen. Doch bei dieser türkischen Variante handelt es sich um eine in der Welt der Turkvölker sehr bekannte

te und weit verbreitete Erzählung vom *Faulen Mehmet*. Sie ist in 24 Varianten bekannt, aber bei AaTh ist sie als selbständiger Typ oder auch als eigener Untertyp nicht vertreten. Dies ist nur ein kleines Beispiel für Unvollständigkeiten in dem Katalog von Aarne Thompson. Sie gehen darauf zurück, dass das Erzählmateriale, das heute zur Verfügung steht, noch nicht bekannt war.

5. Andere Typenkataloge im Vergleich mit AaTh

Der Katalog von Aarne Thompson AaTh war der erste gültige Katalog der Märchenforschung und ist es bis heute geblieben. Doch wurden auch noch andere Kataloge erstellt, z. B. ein türkischer und ein mongolischer Typenkatalog. Da die usbekischen Märchen mit den türkischen Märchen verwandt sind und auch mit den mongolischen Märchen in Zusammenhang stehen, sind für Usbekistan auch diese beiden anderen Kataloge schlussreich. Ein Vergleich des türkischen und des mongolischen Katalogs mit dem Katalog AaTh ist gerade für die Einordnung usbekischer Märchen interessant.

5.1. Der Katalog Typen türkischer Volksmärchen von Eberhard/Boratav

Zuständig für türkische Überlieferungen ist der Katalog *Typen türkischer Volksmärchen*. Er wurde erstellt durch den deutschen Sinologen Wolfram Eberhard³⁰ in Zusammenarbeit mit dem türkischen Folkloristen Peter Naili Boratav³¹, dem Begründer der türkischen Folkloristik. Boratav war der erste systematische Sammler türkischer Volksmärchen. Unter seiner Leitung sammelten um 1940 Studenten an der Universität Ankara in ihrem Bekanntenkreis und in ihrer Heimat Märchen. Durch diese Gemeinschaftsarbeit entstand eine erste Sammlung von zweieinhalbtausend Erzählungen. Der Katalog enthält eine Fülle von Material und erweist sich für jeden Märchenforscher als Fundgrube. Er wurde 1953 auf Deutsch in Deutschland herausgegeben, da Boratav inzwischen die Türkei aus politischen Gründen hatte verlassen müssen.

Bei der Einteilung ihres Katalogs übernahmen die Verfasser Eberhard und Boratav nicht das System von AaTh. Sie stellten ein neues System auf, um den eigenen Charakter der türkischen Märchen hervorzuheben. Der Katalog EB

³⁰ Wolfram Eberhard (geb. 1909), Sinologe, Soziologe und Erzählforscher.

³¹ Peter Naili Boratav (geb. 1907), türkischer Folklorist, errichtete 1946 den ersten Lehrstuhl für Folkloristik in Ankara, nach der Aufhebung des Lehrstuhls durch die Regierung rettete er das Archiv nach Paris.

(Boratav) ist in 23 Kapitel eingeteilt, die mit Buchstaben gezeichnet sind. Eine übergeordnete Einteilung haben. Das Kapitel O heißt z. B. *Verführung*, gefolgt von P *Seltame Taten und Abenteuer* und Q *Seltame Rechtsfälle*. Die Anordnung ist nicht sehr übersichtlich und erscheint in manchem willkürlich. Die Einteilung des Katalogs EB ist besonders geglückt. Das Auffinden von Typen und Varianten bei EB ist durch etwas erschwert.

5.2. Der Katalog mongolische Märchentypen von Lörincz

Die Mongolen besitzen eine eigene Literatur und eine reiche mündliche Überlieferung. Bereits um 1900 begann von Europa aus die Erforschung der mongolischen Erzählüberlieferung durch den Finnen Ramstedt. Viele andere Sammlungen folgten. Ab 1980 begann man in der Mongolei die mündlich vorgetragenen Erzählungen auch mit Tonaufnahmen aufzuzeichnen. 1979 erschien in Wiesbaden in deutscher Sprache der Katalog *Mongolische Märchentypen* des ungarischen Forschers László Lörincz in Zusammenarbeit mit dem deutschen Mongolenforscher Walter Heisig.

Der Katalog ist in drei Teile gegliedert:

1. Teil: Mongolische Märchenvarianten
2. Teil: Die mongolischen Märchen im Aarne-System
3. Teil: Katalog mongolischer Märchen unabhängig vom Aarne-System

Diese Einteilung ist nicht besonders übersichtlich. Es erhebt sich die Frage, warum das System AaTh nicht durchgängig beibehalten wurde. Im Kapitel *Heldenmärchen* z. B. entspricht das dort verzeichnete Unterkapitel *Der Kampf des Helden mit seinem Gegner* auch dem Drachenkampf bei AaTh, wobei der mongolische Drache *Mangus* heißt. Das Unterkapitel *Der Held und seine bösen Verwandten* könnte ebenfalls gut im AaTh System eingeordnet sein.

5.3. Schlussfolgerung

Die Erstellung eigener Systeme für die Märchen einzelner Länder scheint auf den ersten Blick einfacher und den besonderen Märchen der betreffenden Länder besser angepasst. Im internationalen Vergleich aber wird das Auffinden und der Vergleich von Märchen durch die unterschiedlichen Systeme einzelner Länder erschwert. Um einen internationalen Vergleich dennoch möglich zu machen, gibt es z. B. für die Kataloge Eberhard/Boratav und Lörincz jeweils

im Anhang Tabellen, wo die Entsprechungen der aufgeführten Märchen den Typen von AaTh nachzulesen sind.

Erst durch solche Tabellen wird die weltweite Arbeit mit unterschiedlichen Katalogen überhaupt möglich und sinnvoll.

6. Auffinden paralleler Erzähltypen bei Aarne Thompson, Eberhard Boratav und Lörincz

Wir haben festgestellt, dass man bei der Einordnung eines Märchens in einen Katalog zunächst von dem *Hauptmotiv* des Märchens ausgeht. Dann erstellt man aus vielen *Varianten* eine *Normalform*. Daraus ergibt sich die Zugehörigkeit zu einem *Typ*. Auf diese Weise wird der internationale Vergleich von Märchen in der Forschung möglich.

Gerade der internationale Vergleich ist das Interessante und auch das Neuland in der Märchenforschung. Wir haben das in der zweiten Vorlesung im Zusammenhang mit der historischen Entwicklung der Märchenforschung gesehen: Erst mit der vergleichenden geographisch-historischen Methode ist in der Märchenforschung der große Durchbruch gelungen, weltweite Forschungsarbeit zu leisten.

6.1. Ein Beispiel: Das deutsche Märchen Aschenputtel

Machen wir den Versuch, einen solchen Vergleich anzustellen. Vergleichen wir z. B. ein deutsches Märchen mit türkischen und mongolischen Varianten und suchen dadurch neue Erkenntnisse und interessante Rückschlüsse zu gewinnen.

Das Märchen *Aschenputtel* ist gut dazu geeignet. Es gehört zu den bekanntesten und beliebtesten Märchen weltweit. In hunderten von Varianten ist dieses Märchen auf der ganzen Welt verbreitet.

Sehen wir uns die Einordnung dieses international bekannten Märchens in den drei besprochenen Katalogen an.

6.1.1. Aarne Thompson

Hier ist das deutsche Aschenputtel bei den *Zaubermärchen* eingeordnet und zwar unter dem Kapitel *Supernatural Helpers (magische Helfer)*. Dort hat

das Typ AaTh 510 A und den Namen *Cinderella*, das ist die englische Bezeichnung für Aschenputtel. Das deutsche Märchen Aschenputtel lässt sich hier deutlich wiederfinden.

6.1.2. Eberhard Boratav

Hier ist das Aschenputtelmärchen ebenfalls bei den *Zaubermärchen* eingeordnet. Dort steht es im Kapitel *Tiere oder Geiste helfen einem Menschen*, das Typ EB 60 mit dem Namen *Aschenbrödel*. Die Normalform der Erzählung verläuft ähnlich wie bei dem deutschen Märchen.

Doch aus weiteren türkischen Varianten des Typs EB 60 geht klar hervor, dass das helfende Tier im türkischen Märchen die Mutter des Mädchens vertritt. Das Motiv der helfenden toten Mutter geht kulturgeschichtlich auf Ahnenkult zurück, nicht auf primitiven Geisterglauben. Die Kapitelüberschrift *Tiere oder Geister helfen einem Menschen* ist daher nicht besonders glücklich. Die Bedeutung der Helfer wird dadurch eingengt auf Tiergestalten und auf Geister. Die Bezeichnung bei Aarne Thompson *Magische Helfer* ist weiter und allgemeiner Beziehung umfassender.

6.1.3. Lörincz

Hier ist Aschenputtel ebenfalls bei den *Zaubermärchen* eingeordnet. Dort findet es sich im Kapitel *Die böse Gattin oder Stiefmutter* unter dem Typ LÖ 140 mit dem Namen *Die Tochter der bunten Kuh*. Diese mongolische Erzählung ist sehr schön, entspricht aber dem deutschen Aschenputtelmärchen nur in einigen Abschnitten. Hier ist besonders deutlich zu erkennen, dass die Hilfe für Aschenputtel von der verstorbenen Mutter kommt, die noch immer an ihre Tochter denkt und ihr beisteht. Die Einordnung des Märchens bei Lörincz im Kapitel *Die böse Gattin oder Stiefmutter* ist deshalb noch viel weniger zutreffend als die Einordnung bei EB unter *Tiere oder Geister helfen einem Menschen*. Das Hauptmotiv des Märchens in allen seinen Varianten ist sicher keine böse Stiefmutter, sondern ein magischer Helfer. Der magische Helfer ist im Aschenputtelmärchen das entscheidende Element, das dieses Märchen vorantreibt und zu seinem Ziel bringt.

6.2. Schlussfolgerung

Aus dem Vergleich des deutschen Aschenputtel mit dem türkischen Aschenbrödel und der mongolischen Tochter der bunten Kuh lassen sich interessante Schlüsse ziehen für das Verständnis und die Interpretation dieses Märchen-

typs. Das gerade ist das Ziel und auch der besondere Reiz bei der Märchenforschung. Aus allen drei Varianten lässt sich z. B. gut erkennen, dass der magische Helfer für Aschenputtel die verstorbene Mutter ist, die noch immer ihre Tochter denkt und ihr beisteht. Auch in einer usbekischen Variante ist der magische Helfer die verstorbene Mutter, ebenfalls in anderen Ländern. Im Katalog von Aarne Thompson ist für das sichere Verständnis dieses Märchens mit der Einordnung unter *Magische Helfer* ein klarer und sinnvoller Rahmen schon vorgegeben.

Kataloge sollten so angeordnet sein, dass sie möglichst einfache und zugleich umfassende Anordnungen schaffen. Das Aufsuchen von Typen und Varianten und deren Vergleich sollte in der Anordnung des Systems möglichst leicht gemacht werden. Die Interpretation eines Märchens sollte durch die Kapitelüberschriften im Katalog nicht verdunkelt, sondern erhellt werden. Der Katalog von Aarne Thompson hat sich dafür als gut geeignet erwiesen.

7. Vorläufige Überlegungen zur Erstellung eines usbekischen Typenkatalogs für Volkserzählungen

Für das Verständnis und die internationale Verbreitung der usbekischen Märchen wäre die Erstellung eines Katalogs usbekischer Märchentypen nützlich und wünschenswert. Dazu einige vorläufige Überlegungen.

7.1. System und Sprache

Für einen Typenkatalog usbekischer Märchen sollte kein eigenes System erstellt werden. Das Katalogsystem von Aarne Thompson AaTh ist weltweit nicht nur das erfolgreichste und am meisten zitierte, sondern auch das erprobteste und kann nach Bedarf auch erweitert werden. Zudem wird der Katalog AaTh zur Zeit in Deutschland auf den neuesten Stand gebracht. Er ist in englischer Sprache abgefasst. Ein usbekischer Katalog könnte auf Russisch, Deutsch oder Englisch abgefasst sein. Viele ausländische Kataloge sind in deutscher Sprache abgefasst.

7.2. Material

Für die Erstellung eines neuen Typenkatalogs muss genügend Material vorliegen:

- Im Druck veröffentlichte Erzählungen
- Unveröffentlichte Erzählungen in Handschriften
- Auf Tonträger vorliegende Erzählungen

Von dem gesamten Material muss eine Datenbank angelegt werden.

7.3. Vermehrte Sammeltätigkeit im Hinblick auf die Erstellung eines Katalogs

Heutige Märchensammlungen sollten den Anforderungen der modernen Märchenforschung entsprechen. Doch müssen die Sammlungen nicht unbedingt von Fachleuten angelegt sein. In der Türkei z. B. wurden auch Studenten der Philologie, Geschichte und Geographie an der Universität Ankara gebeten in ihrem Bekanntenkreis und in ihrer Heimat Märchen zu sammeln. Wenn solche Sammlungen verlässlich sind, stellen sie eine wertvolle Bereicherung dar für die Datenbank eines Katalogs.

7.4. Erste Aufbereitung des Materials

Sobald Varianten in ausreichender Zahl vorhanden sind, lässt sich für jeden ermittelten Typ die Normalform und die Motivreihe festlegen. Wenn für eine Grundform nur wenige Varianten vorhanden sind, dann sind die dafür vorgesehenen Typen als vorläufige Ansätze zu betrachten. Ist eine größere Anzahl von Varianten ermittelt, wird sich vielleicht herausstellen, dass der Typ anders aussieht und noch verändert werden muss.

7.5. Kommentar

Zu jedem ermittelten Erzähltyp ist ein Kommentar erforderlich mit Fachliteratur zum Thema und Quellennachweis für die Varianten, dazu möglichst umfassende Hinweise auf geografische Verbreitung und historische Bezüge. Eine Kurzfassung gängiger psychologischer Elemente sollte die Darstellung vervollständigen und wäre ein interessanter neuer Schritt in der Erstellung eines Typenkatalogs.

8. Überleitung zum Thema 5

Die Vorarbeiten für einen neuen Katalog sind langwierig. Aber es kann jederzeit mit den Vorarbeiten begonnen werden, ohne dass das zeitliche Ziel

schon genau festgelegt ist. Je besser die Vorarbeiten geleistet werden, desto sorgfältiger kann am Ende auch die eigentliche Arbeit gemacht werden. Eigene Märchensammlungen sind immer ein großer Gewinn für ein Land. Im Weiteren werden wir uns mit den Fragen des Anlegens von Märchensammlungen befassen: Warum Märchensammlungen angelegt werden, wie man dabei vorgeht und welche Anforderungen heutzutage an eine Märchensammlung gestellt werden müssen.

9. Literatur zum Thema

Aarne, Antti / Thompson, Stith: The Types of the Folktale, a Classification and Bibliography. Helsinki 1961 FF Communications No 3.

Eberhard, Wolfram / Boratav, Pertev Naili: Typen Türkischer Volksmärchen. Wiesbaden 1953, Akademie der Wissenschaften und der Literatur Band V.

Keller, Gabriele / Rachimov, Churram: Märchen aus Samarkand. Feldforschung an der Seidenstrasse in Zentralasien, 3. Aufl. Freiburg 2004

Lörincz, Laszlo: Mongolische Märchentypen. Wiesbaden 1979

Röth, Diether: Kleines Typenverzeichnis der europäischen Zauber- und Novellenmärchen, Baltmannsweiler 1998.

10. Fragen zum Thema 4

10.1. Was versteht man unter einer *Erzählung*?

10.2. Was versteht man unter einer *Variante*?

10.3. Was bedeutet *Erzählvariante*?

10.4. Was bedeutet *Normalform* in der Märchenforschung?

10.5. Was versteht man unter *Erzähltyp*?

10.6. In welcher Weise wird ein *Erzähltyp* im Katalog von Aarne Thompson dargestellt?

11. Aufgaben zum Thema 4

11.1. Definieren Sie die Begriffe *Erzähltyp* und *Erzählvariante* näher.

11.2. Beschreiben Sie die Entwicklung des Katalogs von Aarne Thompson.

11.3. Äußern Sie sich zur Problematik der Typenauswahl bei AaTh.

11.4. Vergleichen Sie verschiedene Typenkataloge.

11.5. Beschreiben Sie den Typenkatalog von Eberhard / Boratav.

11.6. Beschreiben Sie den Typenkatalog von Lörincz.

11.7. Nennen Sie parallele Erzähltypen in deutschen, usbekischen und russischen Märchen.

11.8. Bestimmen Sie das Hauptmotiv im Märchen Aschenputtel.

11.9. Formulieren Sie Ihre Schlussfolgerungen zum Thema.

12. Übung zum Thema 4: Textanalyse

Analysieren Sie die unten angegebenen Texte nach folgendem Schema:

12.1. Gattung: Frage nach der Gattung der Erzählung; es ist ein Zaubermärchen

12.2. Morphologie: Frage nach der Komposition: Mangel / Aufhebung des Mangels (Propp) Frage nach den Funktionsreihen (Propp)

12.3. Stil: Frage nach Abstraktion und Flächenhaftigkeit, Eindimensionalität, Isolierung und Allverbundenheit, Welthaltigkeit (Lüthi)

12.4. Epische Gesetze: Fragen nach den epischen Gesetzen von Dreierformel und Achtergewicht (Olrik)

12.5. Rituelle Sequenzen: Frage nach einer Übereinstimmung mit dem Rituelschema von van Genep: Ablösung, Übergang, Angliederung (Keller)

12.6. Motivat: Frage nach Hauptmotivat, Nebenmotiven, Randmotiven

12.7. Varianten: Frage nach Varianten und nach einer möglichen Form

12.8. Erzähltyp: Frage nach dem Erzähltyp einer Erzählung; Einordnung in verschiedene Typenkataloge

Texte I zur Analyse

Von Johannes-Wassersprung und Caspar-Wassersprung

Brüder Grimm: Erstdruck von 1812, Nr. 74.

In der Handschrift lautet die Herkunftsangabe von Wilhelm Grimm: *Von der Pflanzung des Mannes 1808*. Dazu eine Anmerkung von Jacob Grimm mit dem Hinweis auf eine Verwandtschaft mit der arabischen Erzählung von den drei Schwestern (1001 Nacht VII, 277). Das Märchen erscheint in den späteren Ausgaben der KHM in den umfangreichen Anmerkungen zu dem bekannteren Grimmschen Märchen *Die zwei Brüder* der KHM 60 als *vierte hessische Erzählung*.

Es war einmal ein König, der wollte nicht, dass seine Tochter heirate. Er ließ ihr im Wald in der größten Einsamkeit ein Haus bauen, darin musste sie mit ihren Jungfrauen wohnen und bekam gar keinen anderen Menschen zu sehen. Nah an dem Waldhaus aber war eine Quelle mit wunderbaren Eigenschaften. Davon trank die Prinzessin. Die Folge war, dass sie zwei Prinzen gebar. Die wurden Johannes-Wassersprung und Caspar-Wassersprung genannt.

Sie waren einander vollkommen ähnlich. Ihr Großvater, der alte König, ließ sie die Jägerei lernen, und sie wuchsen heran und wurden groß und schön. Da kam die Zeit, wo sie in die Welt ziehen sollten. Jeder von ihnen erhielt einen silbernen Stern, ein Pferd und einen Hund mit auf die Fahrt.

Sie kamen in einen Wald und sahen zugleich zwei Hasen und wollten danach schießen. Die Hasen aber baten um Gnade und sagten, sie möchten sie doch in ihre Dienste aufnehmen. Sie könnten ihnen nützlich sein und in jeder Gefahr Hilfe leisten. Die zwei Brüder ließen sich bewegen und nahmen sie als Diener mit. Nicht lange, so kamen zwei Bären. Wie sie auf die zielten, riefen die gleichfalls um Gnade und versprachen treu zu dienen. Die Brüder nahmen sie auch mit, und so war das Gefolge noch vermehrt.

... kamen sie auf einen Scheideweg. Da sprachen sie: «Wir müssen uns trennen, und der eine soll rechts, der andere links weiter ziehen!» Aber jeder steckte ein Messer in einen Baum am Scheideweg. Am Rost der Messer wollten sie erkennen, wie es dem andern gehe, und ob er noch lebe. Dann nahmen sie Abschied, küssten einander und ritten fort.

Johannes-Wassersprung kam in eine Stadt. Da war alles still und traurig, denn die Prinzessin einem Drachen sollte geopfert werden. Der Drache verwüsthete das ganze Land, und er konnte nicht anders besänftigt werden. Es war beschworen gemacht: wer sein Leben daran wagen wollte und den Drachen töte, sollte die Prinzessin zur Gemahlin haben. Niemand aber hatte sich gefunden. Johannes hatte auch schon versucht, den Drachen zu überlisten, und hatte ihm eine Puppe geschickt. Aber die hatte er gleich erkannt und nicht gewollt.

Johannes-Wassersprung dachte: du musst dein Glück auf die Probe stellen, vielleicht gelingt's dir. Und er machte sich mit seinen Tieren auf gegen das Ungeheuer. Der Kampf war gewaltig. Der Drache spuckte Feuer und Flamme und zündete das Gras ringsum an, so dass Johannes-Wassersprung gestorben wäre, wenn nicht Has, Hund und Bär das Feuer ausgetreten und erstickt hätten. Endlich musste der Drache aber unterliegen, und Johannes-Wassersprung hieb ihm seine sieben Köpfe herunter. Dann schnitt er die sieben Zungen heraus und steckte sie zu sich. Nun aber war er so müd, dass er auf der Stelle niederlegte und einschlief.

Während er schlief, kam der Kutscher der Prinzessin. Und als er den Mann da liegen sah und die sieben Drachenköpfe daneben, dachte er, das musst du dir zunutze machen. Er stach den Johannes-Wassersprung tot und nahm die sieben Drachenköpfe mit. Damit ging er zum König, sagte, er habe das Ungeheuer getötet, und die sieben Köpfe bringe er zum Wahrzeichen. Da wurde die Prinzessin seine Braut.

Inzwischen kamen die Tiere des Johannes-Wassersprung, die sich nach dem Kampf in der Nähe hingelegt und auch geschlafen hatten, zurück. Sie fanden ihren Herrn tot. Da sahen sie, wie die Ameisen, denen bei dem Kampf ihr Hügel zertreten war, ihre Toten mit dem Saft einer Eiche bestrichen. Davon wurden die toten Ameisen sogleich lebendig. Der Bär ging hin und holte den Saft und bestrich den Johannes-Wassersprung damit. Davon erholte er sich wieder, und kurz darauf war er ganz frisch und wieder gesund.

Er dachte nun an die Prinzessin, die er sich erkämpft hatte, und eilte in die Stadt. Da wurde eben die Hochzeit mit dem Kutscher gefeiert, und die Leute

sagten, der habe den siebenköpfigen Drachen getötet. Hund und Hase
nun ins Schloss. Als die Prinzessin sie sah, band sie ihnen Braten und Waschen
den Hals und sagte zu ihren Dienern, sie sollten den Tieren nachgehen.
den Mann, dem sie gehörten, zur Hochzeit einladen.

So kam Johannes- Wassersprung auf die Hochzeit. Und gerade wurde
Schüssel mit den sieben Drachenköpfen aufgetragen, die der Kutscher mit
bracht hatte. Johannes-Wassersprung zog nun die sieben Zungen der
Drachen hervor und legte sie dazu. Da war er als der rechte Drachentöter erkannt.
Der Kutscher wurde fortgejagt, und er wurde der Gemahl der Prinzessin.

Nicht lange danach ging er einmal auf die Jagd. Er verfolgte einen Hirsch
mit silbernem Geweih und jagte ihm lange nach, konnte ihn aber nicht einholen.
Endlich kam er zu einer alten Frau. Und die verwandelte ihn mit
seinem Hund, Pferd und Bären in Stein.

Inzwischen kam Caspar-Wassersprung zu dem Baum, in dem die beiden
Messer standen, und sah, dass das Messer seines Bruders verrostet war. Er
gleich beschloss er, ihn zu suchen. Er ritt fort und kam in die Stadt, wo die
Gemahlin seines Bruders lebte. Weil er aber seinem Bruder so ähnlich sah, hielt
sie ihn für ihren rechten Mann, freute sich, dass er wieder da war und wollte
dass er bei ihr bleiben sollte.

Aber Caspar-Wassersprung zog weiter. Schließlich fand er seinen Bruder
und die Tiere, die alle versteinert waren. Er zwang die Frau, sie wieder zu er-
zaubern. Dann ritten die beiden Brüder heim. Unterwegs machten sie aus, dass
jenige solle der Gemahl der Prinzessin sein, dem sie zuerst um den Hals fallen
würde. Und das geschah bei Johannes-Wassersprung.

Text 2 zur Analyse

Das Herz im Stein

Gabriele Keller / Churram Rachimov: Märchen aus Samarkand. Feldfor-
schung an der Seidenstrasse in Zentralasien. 3.Aufl. 2004, Nr. 1.

In den Anmerkungen zu dem Märchen heißt es, dass es 1998 in Loyisch, Distrikt
Ok-Daryo, im Dorf Yangiqorhon von der annähernd 60jährigen Weisen Frau Mardieva
Muchtaram auf Usbekisch erzählt und von Gabriele Keller auf Laserdisc aufgenommen
wurde. Das Alter der Erzählerin konnte nicht genau angegeben werden. Ihr verstorbener

war ein sunnitischer Koranlehrer gewesen, von ihrem Großvater hatte sie Arabisch
gelernt und den Koran zu lesen. Als Usbekischlehrerin lehrte sie viele Jahre lang im
Schulhaus und elf Jahre in der Schule. Sie hat fünf Söhne, ihr Mann war früher
Händler gewesen und nun Rentner. Das Märchen hat sie von ihrer Großmutter
gehört. Der Text wurde von Churram Rachimov direkt vom Tontrage auf Deutsch
übersetzt.

Assalomu aleikum, Friede sei mit euch, meine lieben Kinder. Märchen zu
hören ist meine Natur, und euer Glück zu besingen ist mein Glück.

Vor langer, langer Zeit lebten einmal in diesem Land ein Alter und eine Alte.
Sie hatten drei Töchter. Die Älteste hieß Gulnora, Leberfleck, die zweite hieß
Munshahra, Blumengesicht, die dritte hieß Gulbahor, Frühlingsblume. Eines
Tages wollte der Vater auf seinem Esel zum Markt reiten. Da bat ihn die Älteste:
„Vater, lieber Vater, bitte bringt mir ein Kleid aus Seide mit.“ Die zweite sagte:
„Bitte bringt mir ein seidenes Mützchen.“ Die Jüngste aber trug ihm auf: „Bitte
bringt mir eine Perle.“ Nun machte sich der Vater auf den Weg zum Bazar. Unter-
wegs dachte er über seine Töchter nach, und wie sie glücklich werden könnten.
„Vielleicht werden sie durch Heirat glücklich“, dachte er. So in Gedanken versun-
den kam er schließlich zum Markt. Er ging zwischen den Reihen der Händler
hinauf und fand bald Kleid aus Seide für die Älteste. Im Weitergehen fand er auch
ein seidenes Mützchen für die Zweite. Aber die Perle für seine Jüngste konnte er
nicht finden. Nachdenklich blieb er stehen. Da kam ein Händler auf ihn zu und
bot ihm eine Perle an. Der Alte erzählte ihm, dass er eine Perle suche für seine jün-
gste Tochter und keine gefunden habe. Da sagte der Händler: „Geht zum Rand der
Stadt, dort stehen zwei Muntschoq-Bäume mit schwarzen Schoten. Schüttelt
sie von ihnen, dann werden von den Ästen Perlen herunterfallen. Nehmt die
Perlen. Aber schüttelt nur den kleinen Baum, ja nicht den großen. Denn im großen
Baum hausen Devo.“ Unterwegs vergaß der alte Mann dieses Verbot und schüt-
telte den großen Baum. Da kam ein Dev vom Baum herunter und wollte ihn
verschlingen. Aber der Alte bat um Gnade und erzählte, wie er hierher gekommen
war. Da sprach der Dev: „Du kannst am Leben bleiben, wenn du mir deine älteste
Tochter gibst. Ich werde ein weißes Kamel vor deine Türe schicken, es wird sich
dort niederlegen. Setz deine Tochter darauf, das Kamel wird sei zu mir bringen.“
So sagte der Dev und ließ den alten Mann nach Hause gehen.

Am nächsten Morgen sah der Alte ein weißes Kamel kommen und sich vor
der Türe seines Hauses niederlegen. Weinend begleitete er seine älteste Toch-
ter hinaus. Das Kamel brachte das Mädchen zum Dev. Der hob sie vom Kamel
herunter und gab ihr einen Stein, den Tschagin-Tosch. Das war ein Feuerstein,
darin war das Herz des Devs. Wer einen solchen Stein schluckt, verwandelt

sich in einen Dev. Der Dev befahl nun dem Mädchen, den Stein zu schlucken. Aber sie tat es nicht und versteckte den Stein. Als der Dev nach dem Stein suchte, konnte er ihn nirgends finden. Da rief er den Stein, und der antwortete: „Ich bin hier!“ Der Dev empörte sich und befahl wieder dem Mädchen, den Tschagin-Tosch zu schlucken. Sie weigerte sich. Dreimal versuchte der Dev, sie dazu zu zwingen. Da wurde er zornig, brachte das Mädchen in die Hungersteppe und ließ sie dort.

Dann kehrte er zurück, und wieder schickte er das weiße Kamel zu den alten Mann. Es ging vor die Türe des Alten und legte sich dort nieder. Weilsch setzten die beiden alten Leute ihre zweite Tochter auf das Kamel und schickten sie weg. Der Dev befahl auch dem zweiten Mädchen: „Hier hast du den Stein. Wenn ich zurückkomme, musst du ihn geschluckt haben.“ Das Mädchen aber schluckte den Stein nicht. Sie versteckte ihn unter der Türe. Der Dev kam und rief: „Bist du, Tschagin-Tosch?“ – „Hier bin ich!“ antwortete der Stein. Da wurde der Dev böse und befahl dem Mädchen noch einmal, den Stein zu schlucken. Aber sie tat es wieder nicht. Drei Tage lang versuchte der Dev vergeblich, das Mädchen zu zwingen, dann brachte er auch sie in die Hungersteppe. So blieben die beiden Schwestern weinend in der Steppe zurück.

Der Dev schickte nun das weiße Kamel zur jüngsten Tochter der alten Leute. Als die beiden Alten das Kamel sahen, weinten sie laut und klagten: „Dood! Woy-dood!“ Aber die Jüngste sagte zum Vater: „Habt keine Angst, lieber Vater, ich werde meine beiden älteren Schwestern retten.“ Sie kam zum Dev. Er gab auch ihr den Stein und befahl, ihn zu schlucken. Wenn sie den Tschagin-Tosch geschluckt hätte, wäre sie in eine Devin verwandelt worden. Das Mädchen wusste das und weigerte sich ebenso wie ihre beiden älteren Schwestern. Auch sie versteckte den Stein. Zwei Tage lang versuchte der Dev vergeblich, sein Ziel zu erreichen. Doch am Morgen des dritten Tages lief ein schöner Junge von den Bergen herunter. Er kam an der Behausung des Dev vorbei, dort erblickte er das Mädchen. Sie erzählte ihm alles, was sich zugetragen hatte, und übergab ihm den Stein. Der Junge steckte den Stein in seine Tasche. In diesem Augenblick erschien der Dev vor dem Jungen und rang nach Atem. „Was willst du von mir? Hole mein Herz schnell aus deiner Tasche heraus!“ rief er. Aber der Junge befahl ihm: „Bring uns in die Hungersteppe zu den beiden Schwestern!“ Der Dev war zu allem bereit. Sie setzten sich auf ihn, und er brachte sie in die Steppe. Dort fanden sie die beiden Mädchen und nahmen sie zu sich herauf. Alle zusammen flogen sie auf dem Dev zu den Eltern der drei Töchter. Der Junge hatte zwei ältere Brüder. Sie heirateten die beiden Schwestern, und der Junge wählte die jüngste. So feierten sie vierzig Tage und vierzig Nächte Hochzeit und hatten das Ziel ihrer Wünsche erreicht.

Thema 5: Aspekte beim Anlegen einer Märchensammlung

1. Einführung

1.1. Schlüsselbegriffe zum Thema 5

1.2. Vorbemerkung

1.3. Aspekte beim Anlegen einer Märchensammlung

1.4. 1. Sammlungen und Sammelreihen

1.5. 2. Unterschiedliche Intentionen in Märchensammlungen

1.6. 3. Erhalt der Märchen

1.7. 4. Erstellen einer Märchensammlung

1.8. 1.1. Intention

1.9. 1.2. Praktische Umsetzung

1.10. 1.3. Ausrüstung für die Feldforschung

1.11. 1.4. Sicherstellung des Feldforschungsmaterials

2. 4. Literatur zum Thema

3. 5. Fragen zum Thema 5

6. 6. Aufgaben zum Thema 5

7. 7. Erarbeiten von Erfahrungen mit Märchen und Märchensymbolik

8. 8. Kurzfassung des Unterrichtsmodells von Gabriele Keller

8.1. 8.1. Entwicklung des Modells zur bildlichen Rezeption von Zaubermärchen für Jugendliche in Deutschland

8.2. 8.2. Neue Wege kulturvergleichender Märchenanalyse: Erprobung des Modells in Usbekistan

8.3. 8.3. Ziel des Modells

8.4. 8.4. Aufbau des Modells

9. 9. Beispieltext zur Erarbeitung von Erfahrungen mit Märchensymbolik

Schlüsselbegriffe zum Thema 5

Anlegen einer Märchensammlung
Conduits
Erzähler/Erzählerin
Intention
Märchensammlung
Performanz
Rezeption
Soziokulturelle Intention

1. Vorbemerkung

Nachdem wir in den vier vorausgehenden Kapiteln die wichtigsten theoretischen Grundlagen der Märchenforschung besprochen haben, wenden wir uns den Fragen der Umsetzung in die Praxis zu.

2. Aspekte beim Anlegen einer Märchensammlung

Märchen sind ein bedeutendes Kulturgut, das vor allem mündlich weitergegeben wird. Deshalb können Märchensammlungen auch nur einen Ausschnitt der vielfältigen Erscheinungsformen wiedergeben, die das Märchen ausmachen.

2.1. Sammlungen und Sammelreihen

Bei der Beurteilung von Märchen sind wir vor allem auf Niederschriften und Sammlungen angewiesen. Märchensammlungen werden einzeln veröffentlicht oder auch in Reihen, die fortlaufend neu ergänzt werden. In Deutschland gibt es in neuerer Zeit mehrere solcher Reihen. Die wichtigsten sind *Die Märchen der Weltliteratur* im Diederichs-Verlag, die fortlaufend aufgelegt und ergänzt werden; sodann die Sammlung *Märchen der Völker* im Rother Verlag und eine Reihe aus der ehemaligen DDR *Volksmärchen, eine internationale Reihe* im Akademie-Verlag Berlin. Diese Sammlungen sind wissenschaftlich kommentiert. In den deutschen Verlagenrororo und Fischer gibt es kleinere Reihen zu bestimmten Märchenthematen in Taschenbuchformat. Die *Digitale Bibliothek* auf CD-Rom enthält eine sehr große Auswahl (mit Illustrationen) an europäischen Märchen und Sagen (7 Tausend) und an deutschen Märchen und Sagen (24 Tausend); herausgegeben und kommentiert von Hans-Jörg Uther.

Die übersetzten Märchensammlungen können die Märchen der einzelnen Völker weltweit bekannt gemacht werden.

1.1. Märchensammlungen in Deutschland

Die bis heute bedeutendste Märchensammlung in deutscher Sprache ist die Sammlung *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Jacob und Wilhelm Grimm. Die erste Auflage erschien 1812, die Ausgabe letzter Hand 1856. Noch zu Lebzeiten der Brüder Grimm wurde ihre Sammlung mehrfach nachgedruckt und in ganz Europa bekannt. Die *Kinder- und Hausmärchen* (KHM) wurden von Anfang an von den bekanntesten Künstlern illustriert. Die Brüder Grimm schufen mit ihrer Sammlung einen neuen Märchenstil. Dadurch unterscheiden sich die KHM von allen übrigen vorausgegangenen Märchensammlungen.

Als weitere bedeutende Sammlungen gelten: *Volksmärchen der Deutschen* von Johann Karl August Musäus, erstmals erschienen 1782, und *Deutsches Märchenbuch* von Ludwig Bechstein, erstmals erschienen 1845. Auch diese beiden Sammlungen wurden noch zu Lebzeiten der Autoren mehrfach herausgegeben.

Dazu gibt es in Deutschland bis heute viele regionale Märchensammlungen. Eine der ersten und bedeutendsten ist die Sammlung: *Deutsche Volksmärchen aus dem Sachsenland in Siebenbürgen* von Josef Haltrich, durch Vermittlung der Brüder Grimm erstmals erschienen 1856.

2.1.2. Usbekische Märchensammlungen in deutscher Sprache

Usbekische Märchen in deutscher Übersetzung haben schon eine lange Tradition. Das Interesse für Zentralasien und für Usbekistan, das Land an der Seidenstraße, spielte in Deutschland immer eine Rolle.

2.1.2.1. Sammlung von Gustav Jungbauer

In der gut kommentierten Reihe *Die Märchen der Weltliteratur* im Verlag Diederichs kam bereits 1923 von Gustav Jungbauer *Märchen aus Turkestan und Tibet* heraus mit 20 Texten. Die Kommentare in diesem Band sind genau und aufschlussreich. Zu Nr. 4 heißt es z. B. in den Anmerkungen: *Aufgezeichnet von dem Schüler der 8. Klasse des Taschkenter Gymnasiums P. Scherman nach den Worten des Naman-ganer Sarten Dada Chodscha Kassumbai* usw. Damals wurden die Usbeken in Europa noch allgemein Sarten genannt.

2.1.2.2. Sammlung von Ilse Laude-Cirtautas

Eine weitere Sammlung Usbekischer Märchen in deutscher Sprache erschien 1986 im Diederichs-Verlag als erster Band in der Kassensammlung: *Märchen der Seidenstraße*. Er heißt: *Märchen der Usbekischen Samarkand, Buchara, Taschkent* und ist herausgegeben und übersetzt von Ilse Laude-Cirtautas. Dieser Band ist sehr gut kommentiert.

2.1.2.3. Sammlung von Karl Reichl

1978 erschien eine wertvolle Sammlung von Karl Reichl *Usbekische Märchen*, mit Übersetzung, Glossar und Anmerkungen, als Lehrbuch für Usbekischstudierende und deutsche Orientalisten.

2.1.2.4. Sammlung von Jakob Taube

1990 übersetzte Jakob Taube eine weitere Sammlung usbekischer Märchen unter dem Titel *Der halbe Kicherling*, mit einem interessanten Nachwort des Übersetzers / Herausgebers. Von Jakob Taube stammt auch die Dissertation über usbekische angewandte Kunst.

2.1.2.5. Sammlung von Churram Rachimov

1990 übersetzte zum ersten Mal ein Usbeke – der Germanist Churram Rachimov – Märchen seiner Heimat in die deutsche Sprache. Sein Buch *Usbekische Volksmärchen* erschien in Usbekistan in einer Auflage von 50 Tausend Exemplaren. Churram Rachimov ist auch der erste Usbeke, der Märchen von Musäus, Bechstein und den Brüdern Grimm in seine Muttersprache übersetzte. Sie wurden 1990 in 250 Tausend Exemplaren in usbekischer Sprache unter dem Titel *Jetti Oq-qusch* (Sieben Schwäne) verbreitet. 2001 erschien seine weitere Übersetzung der Märchen der Brüder Grimm unter dem Titel *Asalarilar qirolichasi* (Die Bienenkönigin).

2.1.2.6. Sammlung von Gabriele Keller

2001 erschien unsere Sammlung *Märchen aus Samarkand – Feldforschung an der Seidenstrasse in Usbekistan* unter der Mitherausgabe von Dr. Churram Rachimov, der auch der Übersetzer ist. Diese Sammlung unterscheidet sich von den vorangegangenen in wesentlichen Punkten:

- Zugrunde liegen keine schriftlichen oder bereits veröffentlichten Texte, sondern ausnahmslos mündlich überlieferte, bislang unveröffentlichte Märchen auf Tonträger, deren Besonderheiten bei der Übersetzung berücksichtigt wurden. Dabei wurde jede literarische Bearbeitung vermieden. So konnte kultur- und sprachspezifische Eigenart der verschiedenen Erzählerinnen und Erzähler bewahrt bleiben. Zum Verständnis der sprachlichen Besonderheiten leistete der usbekische Übersetzer als Mitautor einen wesentlichen Beitrag.

- Typik und Motivatik der Texte wurden nach der vergleichenden Methode der Finnischen Schule analysiert und die Einzelmotive und Motivverbindungen in die Typenkataloge von Aarne/Thompson, Eberhard/Boratav und Lörincz eingeordnet. Das ermöglicht den internationalen Vergleich und verdeutlicht die weltweiten Zusammenhänge. Die meisten Texte sind auf die in ihnen dargestellten psychologischen Abläufe hin untersucht.

- Erstmals wurden vor allem Frauen als Erzählerinnen berücksichtigt und ihr Erzählverhalten beobachtet. In Usbekistan erzählen Frauen im Allgemeinen nur, wenn keine Männer oder zumindest keine familienfremden Männer anwesend sind. Zwar können auch Männer hervorragend Märchen erzählen, aber meist sind sie ihnen in der Kindheit von ihren weiblichen Verwandten, hauptsächlich den eigenen Müttern, überliefert worden.

2.1.2.7. Aus der russischen Sprache übersetzte usbekische Märchen

Dazu gehören vor allem die Sammlungen:

Die Märchenkarawane, Berlin 1966

Der fliegende Teppich, Märchen aus Kasachstan und Usbekistan, herausgegeben und übersetzt von J. Tichy, Zürich / Stuttgart 1968.

Usbekische Volksmärchen; übersetzt von Vera Novak, Moskau 1981.

In verschiedenen anderen Sammlungen erschienen einzelne usbekische Märchen in deutscher Sprache, z. B. in der mehrbändigen Ausgabe *Das Märchenjahr, Märchen der Welt für 365 und einen Tag*, herausgegeben von Lisa Tetzner 1962.

2.2. Unterschiedliche Intentionen in Märchensammlungen

Die Intention beim Erstellen einer Märchensammlung ist aufschlussreich. Sie spiegelt auch die Anschauungen der jeweiligen Epochen wider.

2.2.1. Die Intention der Unterhaltung

Schon in der europäischen Antike gibt es Vorlagen von Sammlungen volkshafter Literatur, die auf Volkserzählungen beruhen. In erster Linie dienten sie der Unterhaltung. Ein Beispiel sind die *Metamorphosen* des lateinischen Schriftstellers Apuleius, der im 2. Jahrhundert nach der Zeitwende lebte. Seine Geschichte *Amor und Psyche*³² ist eine der ersten literarischen Erzählungen mit Motiven der Tierbräutigammärchen und die wohl älteste Darstellung des Motivreihe des Aschenputtelmärchens.

Die erste bedeutende gedruckte Sammlung von Märchenstoffen erschien in Europa im 17. Jahrhundert in Italien: *Die Erzählung aller Erzählungen zur Unterhaltung für die Kleinen* von Giambattista Basile. Sein Buch ist unter dem Namen *Pentamerone* berühmt geworden. Basile war ein hoher Beamter und Gouverneur des Königs von Neapel. In seinem Werk finden sich viele Märchenstoffe des europäischen Erzählgutes. Das *Pentamerone* ist sehr unterhalten und voller Ironie. Basile schmückte seine Erzählungen nach dem Geschmack seiner Zeit aus.

2.2.2. Die Intention der Belehrung

Die Geschichten aus Basiles Buch kamen bald auch nach Frankreich und wurden dort in weiteren Märchensammlungen veröffentlicht. Die bedeutendste und einflussreichste dieser Sammlungen stammte von Charles Perrault, einem hohen Beamten des französischen Königs. Diese Sammlung hieß *Märchen von der Mutter Gans* und war für die königlichen Prinzen und Prinzessinnen bestimmt. Charles Perrault gab seinen Geschichten einen neuen Stil. Dem Geschmack der Zeit entsprechend waren sie rationalistisch und erzieherisch.

Die Brüder Grimm griffen einige Erzählungen von Perrault für ihre eigene Sammlung auf. Davon wurde das belehrende Märchen *Rotkäppchen* eines der bekanntesten Märchen der Sammlung der Brüder Grimm.

2.2.3. Die Intention der nationalen Bewusstseinsstärkung

Die Brüder Grimm selber entwickelten einen ganz neuen Stil bei der Bearbeitung ihrer Märchentexte. Sie übernahmen zwar das Unterhaltsame und Bele-

³² Amor ist der römische Gott der Liebe, Psyche bedeutet Seele

hr sie gaben den Märchen auch einen neuen Sinn. Die Brüder Grimm sahen in den Märchen eine *Naturpoesie*, wovon wir bereits gesprochen. Sie sahen in den Märchen alte kulturelle Wurzeln, Zeugnisse uralter Heldenepen und auch einen urdeutschen Mythos.

Im Vorwort zur ersten Ausgabe der Kinder- und Hausmärchen heißt es: *Die Märchen in den Märchen gleicht kleinen Stückchen eines zersprungenen Edelsteins, die auf dem mit Gras und Blumen überwachsenen Boden liegen und nur von dem schärfer blickenden Auge entdeckt werden. Die Bedeutung davon ist längst verloren, aber sie wird noch empfunden.*

Damit kam ein ganz neuer Zug in die europäischen Märchensammlungen: Man sah auf einmal in den Märchen ein uraltes Volksgut und ein nationales Erbe. Die Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm lösten eine wahre Sammlerwut aus. In den folgenden Jahrzehnten begann man auch in anderen Ländern nach den nationalen Wurzeln in den Märchenüberlieferungen zu forschen. Es war die Zeit des erwachenden Nationalismus und der neuen selbstbewussten Staaten in Europa. Aus dieser Epoche stammen die meisten Märchensammlungen der Welt, allein im deutschen Sprachraum finden wir aus dem 19. Jahrhundert etwa tausend Sammlungen. Eine besondere Rolle spielte das Märchensammeln in Osteuropa. Hier waren viele neue Nationalkulturen entstanden. Für diese noch jungen Länder bedeutete die Entdeckung der eigenen Märchentradition in ihren Märchen eine Stärkung ihres Selbstbewusstseins.

Die Brüder Grimm selbst haben in ihren bahnbrechenden Forschungen nicht nur die neue Wissenschaft der Germanistik mitbegründet, sondern auch durch ihr verantwortungsvolles Denken und Handeln und ihre Überzeugung den Demokraten ein wichtiges persönliches Vorbild gegeben.

2.2.4. Die marxistische Intention

Auch die marxistische Erzählforschung hielt sich an das Grimmsche Konzept der *Volkspoesie*. Doch sah sie in den Märchen vor allem ein Produkt der unterdrückten Klassen. Unter *Volk* verstand der Marxismus nicht die gesamte Sprach- und Kulturgemeinschaft, sondern nur den werktätigen Teil. Die Märchen sollten zu einer Emanzipation in der klassenlosen Gesellschaft beitragen. Aus dieser Zeit stammt die abwegige Bezeichnung *Sozialmärchen*. Wir finden diese Zuordnung noch in vielen Märchensammlungen aus der Zeit vor der Wende. Der Begriff *Sozialmärchen* ist deshalb abwegig, weil jedes Märchen die sozialen Tugenden preist. Doch ist damit natürlich kein politischer Sozialismus gemeint. In der marxistischen Zeit wurden viele Märchen zu *Sozialmärchen* gestaltet und so klassifiziert.

2.2.5. Die soziokulturelle Intention

In der modernen Märchenforschung gewinnt die Soziologie immer mehr Bedeutung. Während früher in der internationalen Forschung die Person des Märchenerzählers selbst kaum eine Rolle spielte, sind heute die Erzähler, ihr soziales Umfeld, ihre Zuhörerschaft und ihre Erzählweise in den Mittelpunkt gerückt. Früher verkürzten oder erweiterten die meisten Sammler die Erzählungen und beschnitten damit den natürlichen Fluss des lebendigen Erzählens. Für die Herausgabe von Sammlungen wurden die Märchen bearbeitet und teilweise stark literarisiert. Heute sucht man vor allem die Authentizität in der Wiedergabe der mündlich überlieferten Märchen.

In der Märchenforschung beginnt inzwischen die Methode der sog. *Biologie des Erzählguts* alle anderen Forschungsrichtungen zu überflügeln. Sie ist nicht nur auf die *Erzählung* konzentriert, sondern auch auf den *Erzähler*, nicht nur auf den *Text*, sondern auch auf den *Kontext*, d. h. auf das soziokulturelle Umfeld und auf die verschiedenen Erzähl-Zusammenhänge.

Märchensammlungen werden jetzt auch häufig nach soziologischen Aspekten zusammengestellt, z. B. eine Sammlung von *Frauenmärchen* oder eine Sammlung von *Märchen für Behinderte*. Das ist problematisch, weil damit die abstrakte, welthaltige Sprache der Märchen in bestimmte Bahnen gezwungen wird. Es sieht dann so aus, als seien diese Märchen extra für Frauen oder für behinderte Menschen erfunden worden. Das ist natürlich nicht der Fall, denn Märchen sind nicht einfach erfunden, sondern überliefert.

2.2.6. Performanz

In der modernen Märchenforschung sucht man inzwischen nach neuen Begriffen auch für das Phänomen des *Alltäglichen Erzählens*. Den traditionellen Formen und Gattungen sucht man andere, erst in Ansätzen typisierte gegenüberzustellen. Dies drängt sich besonders dort auf, wo der Wert des traditionellen Erzählgutes immer geringer wird und die herkömmlichen Gattungen durch realistisch wirkende Alltagsgeschichten verdrängt werden. Der seit den 60er und 70er Jahren des 20. Jh. ursprünglich aus Amerika kommende Begriff *Performanz* bezieht sich auf den Vorgang des Erzählens und die Darbietung mündlicher Überlieferung. Dabei stehen vor allem die Dynamik des Vortrags und die Beherrschung der Sprache im Vordergrund. Im Wechselspiel zwischen Tradition und Situation kann Performanz beim Vortrag signalisieren: *Schau mir, wie ich diese Geschichte erzähle! Passt auf, wie geschickt und kunstvoll ich sie erzähle!* Das Interesse richtet sich somit weg vom Inhalt des Erzählten auf

den Prozess des erzählerischen Vorgangs. Das situationsgebundene Sprechen steht in der Beurteilung.

In einem Land wie Usbekistan, wo die Tradition des lebendigen Erzählens noch vorhanden ist, sollte das Interesse am erzählerischen Vorgang jedoch das Interesse an der Überlieferung selber verdrängen. Natürlich hören alle ein schönes Märchen am liebsten aus dem Mund eines hervorragenden Erzählers. Doch auch wenn die traditionellen Erzählerbegabungen immer weniger werden, braucht das Augenmerk trotzdem nicht von der Tradition abgezogen zu werden. Die Gattung *Zaubermärchen* stellt nach wie vor in ihrer gerundeten und klaren Form für jede Märchensammlung ein Höchstmaß an künstlerischer Qualität und traditionsgebundener Kultur dar.

2.3. Erhalt der Märchen

Die Aufgabe einer guten Märchensammlung ist vor allem der Erhalt der Märchen und ihre Rettung vor dem Verfall. Besonders die Zaubermärchen sind dem Verfall ausgesetzt, da sie kompliziert im Aufbau und in der Motivfolge sind und jemand ein gutes Gedächtnis haben muss, um solch ein langes Märchen behalten und weitererzählen zu können. Um die Persönlichkeit eines Märchenerzählers oder einer Märchenerzählerin zu beurteilen gilt die Regel: Wer Zaubermärchen gut erzählen kann, kann auch anderes gut erzählen. Die Überlieferung der Märchen zu erforschen ist heutzutage besonders wichtig, da die guten Märchenerzähler inzwischen immer älter werden und aussterben.

Stirbt ein wirklich guter Märchenerzähler, so hinterlässt er eine Lücke, die kaum mehr zu schließen ist. Deshalb dürfen heute in der Märchenforschung die guten Erzähler und Erzählerinnen einer Region oder eines Landes auf keinen Fall vernachlässigt werden.

Ein besonders wichtiger Beitrag der modernen Biologie des Erzählguts ist die Erforschung der Weitergabe von Märchen. Nach unserer Meinung sollte sogar in einer modernen Sammlung nicht nur der Name des Erzählers stehen und woher er ein Märchen übernommen hat, sein persönliches Umfeld und seine Zuhörerschaft, sondern auch ob und an wen er dieses Märchen weitergegeben hat oder noch weiter geben wird.

2.3.1. Conduits

Volksüberlieferungen wandern nicht regellos von einer Person zu einer anderen Person. Sie laufen über bestimmte Vermittlungswege. Die Wege, auf

denen die Märchen von Mund zu Mund weitergegeben werden, nennt man in der modernen Märchenforschung *Conduits*. Diese englische Bezeichnung wurde 1970 von der ungarischen Forscherin Linda Dégh³³ geprägt.

Conduits sind wie die Wege zwischen einem Sender und einem Empfänger. Sie verlaufen zwischen Menschen, die einander ähnlich sind, eine ähnliche Persönlichkeit haben.

Diese Ähnlichkeit zwischen dem *Sender* und dem *Empfänger* erklärt auch die besondere Stabilität und Unveränderlichkeit in der Überlieferung der Märchen.

Manchmal ist diese ähnliche Persönlichkeit eine Lieblingstochter oder ein Lieblingsenkel. Aber Zuneigung allein genügt nicht. Es muss auch eine ähnliche Begabung vorhanden sein und die Bereitschaft, ein Märchen zu hören aufzunehmen und in der ursprünglichen Form weiterzugeben. Vor allem muss ein gutes Gedächtnis da sein, Formulierungskraft, Freude und Begeisterung für das Märchen und das ehrliche Interesse, es selber einmal weiterzugeben. Märchen müssen vererbt werden. Sonst nehmen die guten Erzähler eines Tages ihre Märchen mit ins Grab.

Die Erzählerinnen und Erzähler in Usbekistan wissen das sehr wohl. Aber sie sind nicht besonders bemüht, ihre Märchen weiterzugeben. Oft sind sie einfach deprimiert, weil sie glauben, es interessiere sich niemand mehr für ihre Erzählungen, die Märchen stammten aus einer anderen Zeit und hätten heute keinen Platz mehr in der Gesellschaft. Damit gerät die Überlieferung der Märchen in eine Sackgasse. Wenn die Botschaft nicht mehr aufgenommen, verstanden und weitergegeben wird, stirbt sie aus.

So muss es auch die besondere Bemühung guter Märchensammler sein. Märchen nicht nur zu entdecken und mit ihren Erzählzusammenhängen aufzuzeichnen, sondern auch das allgemeine Interesse am Märchen zu stärken und zu erhalten.

3. Erstellen einer Märchensammlung

Aus dem Gesagten wird auch klar, dass es in der heutigen Zeit nicht mehr genügt, für eine Märchensammlung einfach nur verschiedene Texte zusammen-

³³ Linda Dégh (geb. 1920), ungarische Philologin und Folkloristin, lebt heute in Amerika. Ihr Interesse gilt besonders tradierungspsychologischen Fragen der Folklore.

zustellen. Damit würde den Bedürfnissen und dem internationalen Stand der modernen Märchenforschung nicht mehr Genüge getan.

Wir müssen uns am internationalen Stand orientieren, sonst haben wir keine Zukunft.

3.1. Intention

Heute geht es in der Märchenforschung um größtmögliche Authentizität. Das Bestreben bei einer neu erstellten, modernen Märchensammlung muss einerseits in der wortgetreuen Wiedergabe des Erzählten liegen und andererseits in der Beschreibung des soziokulturellen Umfeldes. Die Märchen sollen nicht nur als mündliche Überlieferungen dokumentiert werden, sondern auch als Kulturgut eines Volkes.

Der Vergleich von Varianten und die Einordnung in ein international gültiges System ermöglichen die weitere Erschließung der Märchen, nicht nur für das eigene Land, sondern auch international und weltweit. Märchen waren schon immer über alle Grenzen hinweg Brücken zwischen Menschen und Völkern.

Volksmärchen sind ähnlich wie Volkslieder ein Ausdruck menschlicher Phantasie und Gestaltungskraft. Sie sind zugleich Unterhaltung und Belehrung. Sie schildern eine Zauberwelt und versprechen Wunscherfüllung und Gerechtigkeit für die Realität. Sie sind ein unvergängliches Erbe der Völker und ein Spiegel ihrer Zeit. Die Intention bei der Erstellung einer modernen Märchensammlung soll vor allem dem Erhalt der Märchen dienen und ihren Besonderheiten so weit als möglich entsprechen.

3.2. Praktische Umsetzung

Stellen wir uns vor, wir wollten eine neue Märchensammlung anlegen. Wie würden wir praktisch vorgehen?

- Zuerst sollten wir uns darauf konzentrieren, welche Formen von Volks-erzählungen wir aufnehmen wollen. Nicht alle einfachen Formen eignen sich für eine Märchensammlung, z. B. Anekdoten oder Witze gehören nicht hinein. Die eigentlichen Märchen sind die Zaubermärchen, und gerade diese dürfen wir nicht vernachlässigen.

- Über jeden Erzählvorgang müssen sorgfältige und zuverlässige Notizen gemacht werden. Die während der Forschung erstellten Notizen sind wert-

voll: Sie erhellen die heutige Situation des Märchenerzählens und enthalten wichtige Hinweise auf die traditionelle Kultur einer Region und eines Landes. Damit können wir beitragen zum Erhalt der Märchen und zum Erhalt des Kulturerbes.

3.2.1. Das Umfeld – die Frage wo

Zunächst müssen wir eine gute Erzählerin, einen guten Erzähler in ihrem Umfeld entdecken.

3.2.1.1. Das Auffinden einer Erzählerin, eines Erzählers

Wir müssen herausfinden, wo jemand ist, der gut Märchen erzählt:

- in der eigenen Familie
- im Bekanntenkreis
- in der Mahalla

3.2.1.2. Das Umfeld

Dabei wird zugleich aufgezeichnet, wo das Umfeld des Erzählers sich befindet:

- in einem kleinen Dorf in der Steppe oder in den Bergen
- in einer größeren Ansiedlung auf dem Land, mit oder ohne Industrie
- in einer Stadt
- in der Großstadt

3.2.1.3. Die Menschen in diesem Umfeld

Aus dem Charakter des Umfelds ergibt sich, welche Menschen das Umfeld bestimmen:

- Hirten
- Lohnarbeiter
- Bauern
- Handwerker
- Händler
- Angestellte
- Künstler
- Beamte

3.2. Die Erzählerin, der Erzähler – die Frage wer

Die Persönlichkeit des Erzählers spielt eine große Rolle. Es ist immer ein Glück, auf einen begabten Erzähler zu stoßen. Aber auch einfache, weniger begabte Menschen können oft sehr interessante Texte weitergeben.

3.2.2.1. Abstammung und Heimat

Erzähler sind geprägt durch ihre Heimat und ihre Abstammung. Dazu gehören:

- Wohnort
- Herkunft der Eltern (ansässig oder zugewandert)
- Nationalität der Eltern
- Familien der Eltern
- Berufe der Eltern
- Anzahl der Geschwister, einzelne Berufe von Geschwistern
- weitere Märchenerzähler in der Familie

3.2.2.2. Die Koordinaten

Die Person des Erzählers muss möglichst genau erfasst werden:

- Alter, Familienstand
- Ausbildung, Beruf, Position
- Anzahl der Familienmitglieder, der Kinder, Enkel, Urenkel
- Ausbildung und Berufe der Kinder
- Lieblingsbeschäftigung (z. B. Handarbeiten, Lesen, Wallfahren)
- Besondere Begabungen (z. B. Dichten, Musizieren, Hellsehen, Magnetismus)

3.2.3. Das Erzählrepertoire – die Frage was

Neben der Person des Erzählers ist sein Repertoire von großer Bedeutung:

3.2.3.1. Wie viele Erzählungen können aus dem Gedächtnis erzählt werden (eine oder mehrere)

3.2.3.2. Welche Gattungen können erzählt werden (Zaubermärchen, Schwänke, Sagen, Legenden usw.)

3.2.3.3. Können gattungstypische Erzählungen erzählt werden oder nur Mischformen

- 3.2.3.4. Werden überlieferte Märchen erzählt oder auch selbst erfunden?
- 3.2.3.5. Gibt es ein besonderes Lieblingsmärchen und welches?
- 3.2.3.6. Woher stammen die Erzählungen (geerbt oder aus Buch, Hörfunk, Fernsehen)?
- 3.2.3.7. Von wem wurden die Märchen übermittelt oder geerbt (Vater, Mutter, Großmutter, Tanten, Großtanten, Freunden, Freundinnen usw.)?
- 3.2.3.8. Zu welchem Zeitpunkt wurden die Märchen übermittelt oder geerbt (in der Kindheit, Jugend usw.)?
- 3.2.3.8. Wie wurden die Märchen gelernt (durch Zuhören, durch eigenes Nacherzählen, durch Auswendiglernen)?

3.2.4. Die Zuhörerschaft – die Frage wem

Die Zuhörerschaft hat Einfluss auf das Repertoire eines Erzählers:

- 3.2.4.1. Werden die Märchen nur in der Familie erzählt?
- 3.2.4.2. Oder auch im Bekanntenkreis?
- 3.2.4.3. Oder wird das Märchenerzählen noch als Beruf ausgeübt?
- 3.2.4.4. Sind die Zuhörer vor allem Männer?
- 3.2.4.5. Sind die Zuhörer vor allem Frauen?
- 3.2.4.6. Sind die Zuhörer vor allem Kinder?
- 3.2.4.7. Sind die Zuhörer gemischt?

3.2.5. die Erzählgelegenheiten – die Frage wann

Auch die Erzählgelegenheiten sind für das Repertoire bestimmend:

- 3.2.5.1. Werden die Märchen häufig erzählt oder nur selten?
- 3.2.5.2. Nur in der Freizeit?
- 3.2.5.3. Bei kleinen Zusammenkünften (bei gemeinschaftlichen Handarbeiten z. B. Sticken am Feierabend)?
- 3.2.5.4. Nur im Winter (im Haus) oder auch im Sommer (im Hausgarten, auf der Straße)?
- 3.2.5.5. Bei größeren Zusammenkünften (Hochzeiten, Totenwachen, bei anderen Zusammenkünften)?
- 3.2.5.6. Bei Zeremonien (bei Bibi-Zeremonien, bei anderen Zeremonien)?

3.2.6. In welcher Weise werden die Märchen erzählt – die Frage wie

Die Erzählweise charakterisiert die Qualität des Erzählten.

- 3.2.6.1. ..Erst nach langem Bitten
- 3.2.6.2. Gleich und ohne zu zögern
- 3.2.6.3. Mit lauter und selbstbewusster Stimme
- 3.2.6.4. Mit leiser Stimme
- 3.2.6.5. Mit langen Motivfolgen und vielen Ausschmückungen
- 3.2.6.6. Kurz, auf das Wesentliche konzentriert
- 3.2.6.7. Flüssig und ausdrucksvoll
- 3.2.6.8. Mit häufigen Unterbrechungen zum Erinnern des Textes
- 3.2.6.9. Nach der Tradition
- 3.2.6.10. Mit eigenen Veränderungen
- 3.2.6.11. Mit häufig wechselnden Veränderungen bei mehrmaligem Erzählen
- 3.2.6.12. In Kontakt mit den Zuhörern z. B. mit einer Begrüßung am Anfang mit dem Friedensgruß vor der Anfangsformel, oder einer Bemerkung am Schluss nach der Schlussformel wie: *mögt auch ihr euer Ziel erreichen*, oder: *mögt auch ihr bald heiraten* usw.
- 3.2.6.13. In Blickkontakt mit den Zuhörern
- 3.2.6.14. Isoliert vor sich hinsprechend wie aus der Erinnerung

3.2.7. Werden die Märchen weitergegeben und an wen – die Frage was weiter

Diese Frage ist von großer Bedeutung. Werden erzählte Märchen nicht weitergegeben, stirbt das lebendige Erzählen aus. Die Weitergabe der erzählten Märchen wird deshalb ebenfalls registriert:

- 3.2.7.1. Die meisten Märchen sind bereits weitergegeben (an wen – Töchter, Söhne, Enkel, Nichten usw.)?
- 3.2.7.2. Ein Lieblingsmärchen ist weiter gegeben worden (an wen)?
- 3.2.7.3. Märchen einer bestimmten Gattung sind weitergeben worden (welche)?
- 3.2.7.3. Kein Märchen ist weitergegeben worden (warum):
- Weil niemand da ist, der ebenfalls erzählen kann
 - Weil niemand sich dafür interessiert
 - Weil beim Erzähler selbst kein Interesse da ist, die Märchen weiterzugeben

- 3.2.7.4. Eines oder mehrere Märchen werden in Zukunft weitergeführt werden (an wen)

3.3. Ausrüstung für die Feldforschung

Ohne eine geeignete Ausrüstung kann keine gute Leistung erbracht werden.

- 3.3.1. Für den Feldforscher ist vor allem ein einwandfrei arbeitendes Aufnahmegerät notwendig. Um das Material zu schonen, muss bei jeder Aufnahme überdacht werden, welche Erzählformen aufgenommen werden sollen und ob die Qualität der jeweiligen Erzählung ausreicht. Erzählungen, die nicht vollständig erzählt werden, sollten nicht aufgenommen werden, es sei denn, es handelt sich dabei um eine besonders wertvolle Variante mit aufschlussreichen Motiven.
- 3.3.2. Es wird Schreibmaterial benötigt für die zu erstellenden Notizen.
- 3.3.3. Dazu ein Fotoapparat, um die Erzähler und Erzählerinnen und die Zuhörer in ihrer eigenen Umgebung aufzunehmen.

3.4. Sicherstellung des Feldforschungsmaterials

- 3.4.1. Die angefertigten Disc oder Bänder und die fotografischen Aufnahmen müssen zur Sicherheit kopiert werden. Zusätzliche Sicherheitenkopien der Texte sind nötig für Übersetzungen.
- 3.4.2. Alle Aufzeichnungen müssen laufend in einer Datenbank übersichtlich gespeichert und mit Kopien gesichert werden können.
- 3.4.3. Für die systematische Einordnung der gefundenen Erzählvarianten ist ein AaTh Katalog erforderlich, für Usbekistan auch ein EB Katalog, möglicherweise noch andere Kataloge, z. B. der Katalog von Lörincz.

4. Literatur zum Thema

Bausinger Hermann: Art. Alltägliches Erzählen. Enzyklopädie des Märchens 1977,1.

Bausinger Hermann: Art. Märchen. Enzyklopädie des Märchens 1999,9.

Landa: Art. Biologie des Erzählguts. Enzyklopädie des Märchens

Landa: Art. Erzählen, Erzähler. Enzyklopädie des Märchens, 1984,4.

Gabriele / Rachimov, Churram: Märchen aus Samarkand. Feldforschungen an der Seidenstrasse in Zentralasien, 3. Aufl. Freiburg 2004

Heinz, Hs.: Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen, mit Originaltexten und Herkunftsnachweisen, Stuttgart 1982

Hans-Jörg, Hs.: Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen, textkritisch revidiert, kommentiert und durch Register erschlossen, München 1980

Fragen zum Thema 5

1. Welche Märchensammlungen und Sammelreihen von Märchen sind Ihnen bekannt?
2. Welche deutschen Märchensammlungen kennen Sie?
3. Welche Märchensammlungen in usbekischer Sprache sind Ihnen bekannt?
4. Welche usbekischen Märchensammlungen in deutscher Sprache sind Ihnen bekannt?
- 5.5. Welche deutschen Übersetzer(Innen) usbekischer Märchen kennen Sie?
- 5.6. Wodurch unterscheiden sich die Übersetzungen usbekischer Märchen von Churram Rachimov von anderen deutschen Übersetzungen usbekischer Märchen?
- 5.7. Wodurch unterscheidet sich die Sammlung von Gabriele Keller von anderen usbekischen Märchensammlungen?
- 5.8. Welche Übersetzung usbekischer Märchen wurde in Deutschland dreimal nacheinander herausgegeben?

- 5.9. Welche Intentionen können beim Anlegen einer Sammlung maßgebend sein?
- 5.10. Welche Intention ist besonders charakteristisch für die Sammlung *Märchen der Weltliteratur*?
- 5.11. Was bedeutet der Begriff *Performanz*?
- 5.12. Wie würden Sie beim Anlegen einer neuen Sammlung usbekischer Märchen vorgehen?
- 5.13. Wie sieht die heutige Situation des Märchenerzählens in Usbekistan aus?
- 5.14. Worum handelt es sich beim Repertoire eines Erzählers?
- 5.15. Welche Erzählgelegenheiten sind in Usbekistan traditionell?
- 5.16. Was sind die wichtigsten theoretischen Grundlagen der Märchenforschung?

6. Aufgaben zum Thema 5

- 6.1. Nennen Sie Ihnen bekannte Märchensammlungen.
- 6.2. Nennen Sie die bekanntesten deutschen Märchensammlungen.
- 6.3. Nennen Sie die bekanntesten deutschen Übersetzungssammlungen usbekischer Märchen.
- 6.4. Erläutern Sie die Unterschiede in den Sammlungen von Gustav Jungbauer, Ilse Laude-Cirtautas, Karl Reichl, Jakob Taube, Churram Rachimov, Gabriele Keller, Vera Novak, Lisa Tezner u. a.
- 6.5. Erläutern Sie verschiedene Intentionen in Märchensammlungen.
- 6.6. Erklären Sie die Intention der nationalen Bewusstseinsstärkung näher.
- 6.7. Erklären Sie die marxistische Intention näher.
- 6.8. Erklären Sie die soziokulturelle Intention näher.

6.9. Erläutern Sie den Begriff *Conduits*.

6.10. Erläutern Sie den Begriff *Biologie des Erzählguts*.

6.11. Sprechen Sie über den Fragenkomplex *wo, wer, wann, was, wie, was weiter*.

6.12. Beschreiben Sie mögliche Erzählweisen beim Märchenerzählen.

6.13. Schildern Sie das Vorgehen bei einer Feldforschung in Usbekistan.

7. Erarbeiten von Erfahrungen mit Märchen und Märchensymbolik

Wer selber kein Verständnis für die Symbolik der Märchensprache besitzt, kann Märchen nicht beurteilen. Ohne das Verständnis für die besondere Sprachstruktur der Märchen, kann man sie weder erforschen noch sammeln. Dieses Einsehungsvermögen in die traditionellen Märchen ist heute nicht mehr selbstverständlich. Aber man kann es einüben.

Märchen sind Erzählungen in einer Bildersprache.

Wir träumen auch in Bildern, wir erinnern uns in Bildern. Zuerst sind die Bilder da, dann erst kommen die Gedanken.

Das Erzählen von Märchen und die Rezeption von Märchen (das Hören, Verarbeiten, Weiterüberliefern) sind ein sehr lebendiger Vorgang. In ihrer unverfälscht und beherrschend Form können die Märchen viele Lebenserfahrungen mitteilen. Die Bildersprache der Märchen ist besonders für Kinder und Jugendliche sehr ansprechend. Deshalb sind Märchen auch für den Unterricht in der Schule geeignet.

Zur Veranschaulichung und Verinnerlichung der Bildersprache der Märchen für Jugendliche entwickelten wir ein eigenes Modell, das auch im Schulunterricht eingesetzt werden kann. Zum Abschluss des Einführungskurses werden wir miteinander dieses Unterrichtsmodell selbst ausprobieren. Dabei können wir uns noch einmal alles, was wir über die Märchen erfahren haben, in spielerischer Weise in Erinnerung rufen.

Die Anwendung dieses Modells ist eine innere Einübung in die Symbolik der Zaubermärchen – eine wichtige Voraussetzung für das Verständnis der Märchen und den Umgang mit ihnen.

8. Kurzfassung des Unterrichtsmodells von Gabriele Keller

Die Aufmerksamkeit der Allgemeinheit wieder vermehrt auf das Märchen zu lenken, war das Ziel unserer Forschung 1995/96 in Deutschland. Diese Ergebnisse in unserem Buch *Es war einmal? Umgang mit Märchen im Jugendalter* gezeigt werden. Es ist die erste größere Veröffentlichung zu diesem Thema, bislang gab es dazu keine Literatur.

8.1. Entwicklung des Modells zur bildlichen Rezeption von Zaubermärchen für Jugendliche in Deutschland

Wir entwickelten ein eigenes Modell zur bildlichen Rezeption von Zaubermärchen für Jugendliche, das wir bei über 500 Schülerinnen und Schülern in Klassen verschiedenen Schultyps in Deutschland getestet haben. Anschließend konnten wir unser Modell drei Jahre lang in der Lehrerfortbildung in Baden-Württemberg erproben.

8.2. Neue Wege kulturvergleichender Märchenforschung: Erprobung des Modells in Usbekistan

Absicht dieses Einführungskurses ist es, unser Unterrichtsmodell auch bei jungen Usbekinnen und Usbeken anzuwenden. Ein erster Anfang dazu wurde von uns 2003 an der internationalen Konferenz zur interkulturellen Kommunikation der Deutsch-Usbekischen Wissenschaftlichen Gesellschaft an der Staatlichen Pädagogischen Nizami-Universität Taschkent mit einer usbekischen Zaubermärchen aus unserer Sammlung *Märchen aus Samarkand - Feldforschung an der Seidenstrasse in Zentralasien* gemacht.

8.3. Ziel des Modells

Ziel des Modells ist es, in der begrenzten Zeitspanne von anderthalb Stunden in aufeinander abgestimmten, schlüssig aufgebauten und erprobten Schritten die bildliche Rezeption eines überlieferten Zaubermärchens bei jungen Menschen zu intensivieren und das Verständnis dafür nachhaltig zu wecken und zu fördern.

8.4. Aufbau des Modells

Das Modell ist in fünf aufeinander abgestimmten Phasen von unterschiedlicher Zeitdauer aufgebaut:

Erste Phase: Die Einbindung in den Unterricht

Zweite Phase: Die Vermittlung des Zaubermärchens

Dritte Phase: Das Reproduzieren in Bildern

Vierte Phase: Das Assoziieren in Bildern

Fünfte Phase: Rezeption durch Malen nach Märchenmotiven

Beispieltext zur Erarbeitung von Erfahrungen mit Märchensymbolik

Die Königstochter in der Flammenburg

von Haltrich: Sächsische Volksmärchen aus Siebenbürgen, Berlin 1856.

Der vorliegende Text ist entnommen aus: Gabriele Keller, *Es war einmal? Umgang mit Märchen im Jugendalter*, Freiburg 1996

Es war einmal ein armer Mann, der hatte sehr viele Kinder. Alle Leute in dem Dorf hatte er schon zu Taufpaten gehabt. Als ihm nun wieder ein Söhnlein geboren wurde, setzte er sich an die Landstraße, um den ersten besten zum Taufpaten zu bitten. Da kam ein alter Mann in einem grauen Mantel die Straße entlang. Den bat er, und dieser nahm seine Bitte willig an, ging mit und half den Jungen taufen. Der alte Mann aber schenkte dem Armen eine Kuh mit einem goldenen Halb. Das war an demselben Tag, an dem der Kleine geboren war, zur Welt gekommen und hatte vorn an der Stirn einen goldenen Stern und sollte dem kleinen gehören.

Als der Junge größer war, ging er mit seinem Rind, das nun ein großer Stier geworden war, jeden Tag auf die Weide. Der Stier aber konnte sprechen, und wenn sie auf dem Berg angekommen waren, sagte er zu dem Jungen: «Bleibe du hier und schlafe, inzwischen will ich mir schon meine Weide suchen.» Sowie der Junge schlief, rannte der Stier wie der Blitz fort und kam auf die große Himmelswiese und fraß hier goldene Sternblumen. Als die Sonne unterging, eilte er zurück und weckte den Jungen, und dann gingen sie nach Hause. So geschah es jeden Tag, bis der Junge zwanzig Jahre alt war. Da sprach der Stier eines Tages zu ihm: «Jetzt setze dich zwischen meine Hörner, und ich trage dich zum König. Dann verlange von ihm ein sieben Ellen langes eisernes Schwert und sage, dass du seine Tochter erlösen willst.

Bald waren sie an der Königsburg. Der Junge stieg ab und ging vor den König und sagte, warum er gekommen sei. Der König gab ihm gerne das verlangte Schwert. Aber er hatte keine große Hoffnung, seine Tochter wiederzusehen, denn schon viele kühne Jünglinge hatten es vergeblich gewagt, sie zu befreien. Es hatte sie nämlich ein zwölfköpfiger Drache entführt, und dieser wohnte weit

weg, wohin niemand gelangen konnte. Denn auf dem Weg dahin war ein hohes, unübersteigbares Gebirge; dann ein weites und stürmisches Meer. Drittens wohnte der Drache in einer Flammenburg. Wenn es nun auch gelungen wäre, über das Gebirge und das Meer zu kommen, so hätte er durch die mächtigen Flammen nicht hindurch dringen können, und wäre er gleich durchgedrungen, so hätte ihn der Drache umgebracht.

Als der Junge das Schwert hatte, setzte er sich dem Stier zwischen die Hörner, und im Nu waren sie vor dem großen Gebirgswall. «Da können wir wieder umkehren», sagte er zum Stier, denn er hielt es für unmöglich, da hindurch zu kommen. Der Stier aber sprach: «Warte nur einen Augenblick!» und setzte die Jungen zu Boden. Kaum war das geschehen, so nahm er einen Anlauf und schlug mit seinen gewaltigen Hörnern das ganze Gebirge auf die Seite, so dass sie weiterziehen konnten.

Nun setzte der Stier den Jungen sich wieder zwischen die Hörner, und bald waren sie am Meer angelangt. «Jetzt können wir umkehren», sprach der Junge. «denn da kann niemand hinüber!» – «Warte nur einen Augenblick!» sprach der Stier, «und halte dich an meinen Hörnern.» Da neigte er den Kopf zum Wasser und soff und soff das ganze Meer auf, so dass sie trockenen Fußes wie auf einer Wiese weiterzogen.

Nun waren sie bald an der Flammenburg. Aber da kam ihnen schon von weitem solche Glut entgegen, dass der Junge es nicht mehr aushalten konnte. «Halte ein!» rief er dem Stier zu, «nicht weiter, sonst müssen wir verbrennen.» Der Stier aber lief ganz nahe und goss auf einmal das Meer, das er getrunken hatte, in die Flammen, so dass sie gleich verlöschten und einen mächtigen Qualm erregten, von dem der ganze Himmel mit Wolken bedeckt wurde. Aber nun stürzte aus dem fürchterlichen Dampfe der zwölfhäuptige Drache voll Wut hervor. «Nun ist es an dir!» sprach der Stier zum Jungen, «sieh zu, dass du auf einmal dem Ungeheuer alle Häupter abschlägst!» Der nahm alle seine Kraft zusammen, fasste mit beiden Händen das gewaltige Schwert und versetzte dem Ungeheuer einen so geschwinden Schlag, dass alle Häupter herunterflogen. Aber nun schlug und ringelte sich das Tier auf der Erde, dass sie erzitterte. Der Stier aber nahm den Drachenrumpf auf seine Hörner und schleuderte ihn nach den Wolken, so dass keine Spur mehr von ihm zu sehen war. Dann sprach er zu dem Jungen: «Mein Dienst ist nun zu Ende. Gehe jetzt ins Schloss, da findest du die Königstochter und führe sie heim zu ihrem Vater.» Damit rannte er fort auf die Himmelswiese, und der Junge sah ihn nicht wieder.

Der Junge aber fand die Königstochter drinnen, und sie freute sich sehr, dass sie von dem garstigen Drachen erlöst war. Sie fuhren nun zu ihrem Vater, hielten Hochzeit, und es war große Freude im ganzen Königreich.

FRAGEN zur Märchenforschung

1. Eine Geschichte mit historischen und geografischen Angaben ist:

- ☐ Eine Sage
- ☐ Ein Zaubermärchen

2. Eine Geschichte vom Leben der Heiligen ist:

- ☐ Eine Fabel
- ☐ Eine Legende

3. Eine Beispielerzählung ist:

- ☐ Ein Novellenmärchen
- ☐ Ein Exempel

4. Eine lustige Geschichte ist:

- ☐ Ein Schwank
- ☐ Eine Mythe

5. Die stilistischen Merkmale eines Zaubermärchens sind:

- ☐ Furcht vor Geistern
- ☐ Abstraktion und Flächenhaftigkeit, Eindimensionalität, Isolierung und Allverbundenheit, Welthaltigkeit
- ☐ Ausführliche Beschreibungen

6. Welthaltigkeit bedeutet im Märchen:

- ☐ Beschreibung von fremden Ländern
- ☐ Zauberei
- ☐ Verbundenheit mit allen Dingen und Personen

7. Abstraktion im Märchen heißt:

- ☐ Wenn in einer Geschichte keine Personen vorkommen
- ☐ Entwicklung in der Sprache
- ☐ Eine Rechenaufgabe im Märchen

8. Eindimensionalität im Märchen heißt:

- ☐ dass in einem Märchen nur eine einzige Person vorkommt
- ☐ dass ein Märchen sehr langweilig erzählt wird
- ☐ das Diesseitige und das Jenseitige gehen im Märchen eindimensional ineinander über

9. Die Dreierformel im Märchen ist:

- ☐ Eine mythische Begebenheit
- ☐ Eine dreifache Aufzählung
- ☐ Eine Grußformel im Märchen

10. Ein Ritus ist:

- ☐ Ein Brauch, eine überlieferte Form
- ☐ Ein Spiel
- ☐ Eine Bestrafung

11. Die Brüder Grimm waren:

- ☐ Schriftsteller, Bibliothekare und Politiker
- ☐ Begründer der Germanistik
- ☐ Schriftsteller, Bibliothekare, Politiker, Begründer der Germanistik und Begründer der Märchenforschung

*12. Das Mythische in den Märchen gleicht kleinen Stückchen eines zer-
sprungenen Edelsteins, die auf dem mit Gras und Blumen überwachsenen Boden
zerstreut liegen und nur von dem schärfer blickenden Auge entdeckt werden.
Die Bedeutung davon ist längst verloren, aber sie wird noch empfunden.*

Dieser Ausspruch stammt von:

- ☐ Johann Wolfgang von Goethe
- ☐ den Brüdern Grimm
- ☐ Heinrich Heine

13. Ein blindes Motiv ist:

- ☐ Ein Motiv von einer blinden Person
- ☐ Ein Motiv aus einem anderen Erzählzusammenhang
- ☐ Ein lustiges Motiv

14. Ein Hauptmotiv ist:

- ☐ Ein Motiv, das am Anfang einer Erzählung steht
- ☐ Ein Motiv, an dem sich die Person des Erzählers eines Märchens erkennen lässt
- ☐ Ein Motiv, das die Erzählung bestimmt und in allen Varianten ähnlich ist

15. Austauschbarkeit von Motiven heißt:

- ☐ Motive sind kulturabhängig und können deshalb in verschiedenen Varianten in unterschiedlicher Form auftauchen
- ☐ Märchenmotive werden von einem Erzähler auf einen anderen vererbt
- ☐ Motive werden in eine andere Sprache übersetzt

16. Eine Normalform in der Märchenforschung ist:

- ☐ Ein Märchen, das zu einer normalen Gattung gehört
- ☐ Eine Zusammenfassung aus den wichtigsten Varianten eines Märchens, um einen Überblick über den Inhalt zu ermöglichen
- ☐ Ein Märchen, das allen Leuten gefällt

17. Ein Märchentyp ist:

- ☐ Ein Erzähler
- ☐ Ein aus dem Hauptmotiv oder den Motivverbindungen von Märchenvarianten erfasstes Muster für die Anordnung in Typenkatalogen
- ☐ Ein Märchenkatalog

18. Der weltweit bekannteste Typenkatalog für die Märchenforschung ist:

- ☐ Der deutsche Katalog
- ☐ Der Katalog von Aarne Thompson
- ☐ Der Katalog Typen türkischer Volksmärchen

19. AaTh bedeutet:

- ☐ Abkürzung für ein bestimmtes Gebiet in der Märchenforschung
- ☐ Abkürzung für die Varianten eines Märchens
- ☐ Abkürzung für den Katalog von Aarne Thompson für Typen von Volkserzählungen

20. Vergleichende geografisch historische Methode in der Märchenforschung bedeutet:

- ☐ Volkserzählungen mit geografischen und historischen Hinweisen aus schmücken
- ☐ Beurteilung und Einordnung von Volkserzählungen durch Vergleichen ihrer geografischen Ausbreitung und historischen Bezüge
- ☐ Über andere Länder aus Märchen etwas lernen

21. Biologie des Erzählens bedeutet:

- ☐ Der Zusammenhang zwischen einer Erzählung und den Menschen, die das Märchen erzählen und ihm zuhören
- ☐ Pflanzen, die in den Märchen vorkommen
- ☐ Heilkraft aus dem Erzählen von Märchen

22. Das Bewahren von Märchen ist wichtig, weil:

- ☐ Märchen ein bedeutendes kulturelles Erbe sind
- ☐ Märchen ein bedeutendes kulturelles Erbe sind und die Kunst des Erzählens auf der Welt allmählich ausstirbt
- ☐ Märchen ein bedeutendes kulturelles Erbe sind, die Kunst des Erzählens auf der Welt allmählich ausstirbt und wir die alten Märchen sehr lieben!

BIBLIOGRAPHIE

- AFANAS'EV, ALEKSANDR NIKOLAEVIČ: Narodnye Russkie Skazki, 1863, dt. Russische Volksmärchen, München 1985
- ANTTI AARNE/STITH THOMPSON: The Types of the Folktale, a classification and bibliography, Helsinki 1910/1981.
- BASILE, GIAMBATTISTA: Il Pentamerone, Neapel 1636
- BAUSINGER, HERMANN: Formen der Volkspoesie, 1968
- BAUSINGER, HERMANN: Art. Alltägliches Erzählen. Enzyklopädie des Märchens 1999,9
- BAUSINGER, HERMANN: Art. Märchen. Enzyklopädie des Märchens 1999,9
- BECHSTEIN, LUDWIG: Deutsches Märchenbuch, 1845
- BEIT, V., HEDWIG: Das Märchen, sein Ort in der geistigen Entwicklung, Bern 1963
- BENZ, RICHARD Hs.: Die deutschen Volksbücher. Till Eulenspiegel, Jena 1912
- BETTELHEIM, BRUNO: The Uses of Enchantment, New York 1975, dt. Kinderbrüche. Märchen, Stuttgart 1977
- BOLFE, JOHANNES/POLÍVKA, GEORG: Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm, 1913, Hildesheim Zürich 1993
- BRANDES, MARGARITA: Stilisticheskij analiz, Moskau 1978
- BREDNICH, ROLF WILHELM: Art. Comic, Enzyklopädie des Märchens 1981,3
- DÉGH, LINDA: Art. Biologie des Erzählguts, Enzyklopädie des Märchens 1979,2
- DÉGH, LINDA: Art. Erzählen, Erzähler. Enzyklopädie des Märchens, 1984,4
- EBERHARD, WOLFRAM/BORATAV, PERTEV NAILI: Typen türkischer Volksmärchen, Wiesbaden 1953
- ELIADE, MIRCEA: Schamanismus und archaische Ekstasetechnik, Paris 1951, dt. Frankfurt 1991
- EMMERICH, KARL, Hs.: Der Wolf und das Pferd, deutsche Tierfabeln des 18. Jahrhunderts, Berlin 1960
- ENZYKLOPÄDIE DES MÄRCHENS, Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung, begründet von Kurt Ranke, Hs. Rolf Wilhelm Brednich (Göttingen), Walter de Gruyter Berlin New York, bisher erschienen Bd. 1, 1977 – Bd. 10, 2002, weitere Bände folgen
- FREUD, SIGMUND: Totem und Tabu, London 1940, Frankfurt 1991
- FREUD, SIGMUND: Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse, Frankfurt 1977
- FREUD, SIGMUND: Die Traumdeutung, Frankfurt 1989
- FREUD, SIGMUND: Schriften zur Kunst und Literatur, Frankfurt 1987
- GRIMM, ALBERT LUDWIG: Kindermärchen, 8,2. Nachdruck 1992
- GRIMM, JACOB UND WILHELM: Kinder- und Hausmärchen, erste Auflage 1812, Ausgabe letzter Hand 1857
- HAHN, V., JOHANN GEORG: Griechische Märchen, München 1918
- HALTRICH, JOSEF: Deutsche Volksmärchen aus dem Sachsenland in Siebenbürgen, Berlin 1856, Bukarest 1974.
- HORN, KATALIN: Der aktive und der passive Märchenheld, Basel 1983
- JALOLOV, JAMOL/UMARXUJAYEV, MUCHTOR/SAIDOV, SANO: Ertaklar ham elni tanitadi. Gutachten über das Buch von Gabriele Keller und Churram Rachimov: Märchen aus Samarkand. In: Sog'lom awlod uchun, 2004, Nr. 6
- KELLER, GABRIELE: Einfache Formen. Legende, Sage, Mythe, Rätsel, Spruch, Kasus, Memorabile, Witz. Halle 1929, Darmstadt 1958
- KELLER, CARL GUSTAV: Gesammelte Werke, Olten Freiburg
- KELLER, EMMA: Animus und Anima, Fellbach-Oeffingen 1990
- KELLER, GUSTAV, Hs.: Märchen aus Turkestan und Tibet, Jena 1923
- KELLER, GABRIELE: Es war einmal? Umgang mit Märchen im Jugendalter. Erfahrungen im Schulbereich, Freiburg 1996
- KELLER, GABRIELE: Zaubermärchen und Übergangsriten. Eine vergleichende Strukturanalyse, in: Zs. Märchenspiegel, MSP 1/96
- KELLER, GABRIELE/RACHIMOV, CHURRAM: Märchen aus Samarkand. Feldforschung an der Seidenstrasse in Zentralasien, 3. Aufl. Freiburg 2004
- KELLER, MARIANNE: Mein Erzähler Joannis Koutsabassi, in: Zs. Märchenspiegel MSP 1/96
- KELLER-CIRTAUTAS, ILSE, Hs. u. Übers.: Märchen der Usbeken. Samarkand, Buchara, Taschkent, Köln 1986
- KELLER, EBERHARD: Bauformen des Erzählens, Stuttgart 1955
- KELLER, FRIEDEL: Bildsprache der Märchen, Stuttgart 1972
- KELLER, MAX: Das Volksmärchen als Dichtung, Ästhetik und Anthropologie, Köln 1975
- KELLER, MAX: Das europäische Volksmärchen, Form und Wesen, Tübingen 1988
- KELLER, MAX: Märchen, Stuttgart 1979
- KELLER, ERNA U. HANS: Das große Buch der Heiligen. Geschichte und Legende im Jahreslauf, München 1980
- MUSÄUS, KALR AUGUST: Volksmärchen der Deutschen, 1782
- NALEWSKI, HORST U. A.: Stilanalysen, Halle 1961
- NÖLLKE, MATTHIAS: Anekdoten, Geschichten, Metaphern für Führungskräfte, Freiburg 2002.
- NOVAK, VERA, Übers.: Usbekische Volksmärchen, Moskau 1981
- NURMURADOV, JULDASH: Uzbek folklori nemis tilida, Toshkent 1978
- PERRAULT, CHARLES: Les Histoires ou contes du temps passé, Paris 1697
- PETERICH, ECKART: Kleine Mythologie. Die Götter und Helden der Germanen, Frankfurt 1938
- PROPP, VLADIMIR: Istoritscheskie korni volshebnoj skazki, Leningrad 1946, dt. Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens, Wien 1987
- PROPP, VLADIMIR: Morfologija skazi, Leningrad 1928; dt. Morphologie des Märchens, München Wien 1972, Frankfurt 1975
- RACHIMOV, CHURRAM: Osnovy lingvističeskix issledovanij. Vorlesungstexte, Toshkent 2000
- RACHIMOV, CHURRAM: Vvedeniye v germanskuyu filologiyu. Vorlesungstexte, Toshkent 2000
- RACHIMOV, CHURRAM, Übers.: Usbekische Volksmärchen, Toshkent 1990
- RACHIMOV, CHURRAM, Übers.: Jetti Oq-qusch, Toshkent 1990
- RACHIMOV, CHURRAM, Übers.: Asalarilar qirolichasi, Toshkent 2001
- REICHL, KARL, Hs. u. Übers.: Usbekische Märchen, mit Übersetzung, Glossar und Anmerkungen, in: Materialia Turcica, Bh. 1, Bochum 1978

- RIESEL, ELISE:** Theorie und Praxis der linguostilistischen Textinterpretation, Berlin 1974
- RIESEL, ELISE / SCHENDELS EUGENIYA:** Deutsche Stilistik, Moskau 1974
- RÖHRICH, LUTZ:** Vom Methodenpluralismus in der Erzählforschung, Schwetzingen 1972, f. Volkskunde 68/69, 1972/73
- RÖHRICH, LUTZ:** Märchen und Wirklichkeit, Wiesbaden 1974
- RÖHRICH, LUTZ:** Art. Brauch, Enzyklopädie des Märchens 1979,2
- RÖHRICH, LUTZ:** ebd.: Art. Drache, Drachenkampf, Drachentöter, 1981,3
- RÖHRICH, LUTZ:** ebd.: Art. Erlösung, 1984,4
- RÖHRICH, LUTZ:** ebd.: Art. Jenseitswanderungen, 1993,7
- RÖLLEKE, HEINZ:** Die älteste Märchensammlung der Brüder Grimm, Synopse der handschriftlichen Urfassung von 1810 und der Erstdrucke von 1812, Cologny/Geneve 1975.
- RÖLLEKE, HEINZ, HS.:** Brüder Grimm Kinder- und Hausmärchen, mit Originalanmerkungen und Herkunftsnachweisen, Stuttgart 1982
- RÖTH, DIETER:** Kleines Typenverzeichnis der europäischen Zauber- und Novellenmärchen, Baltmannsweiler 1998
- SCHWARZ, V., FRANZ:** Turkestan – die Wiege der indogermanischen Völker, Frankfurt 1900
- SMOLJAN, O. / SCHISCHKINA I.:** Analytisches Lesen, Moskau 1986
- SPIES, OTTO:** Orientalische Stoffe in den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm, Walldorf-Hessen 1952
- TAUBE, JAKOB, Übers.:** Der halbe Kicherling, Usbekische Märchen. Leipzig 1990
- TETZNER, LISA, HS.:** Das Märchenjahr. Märchen der Welt für 365 und einen Tag, München 1956
- THOMPSON, STITH:** Motif-Index of Folk-Literature, a classification of narrative elements, Helsinki 1934
- TICHY, J.:** Der fliegende Teppich. Märchen aus Kasachstan und Usbekistan, Stuttgart 1968
- UTHER, HANS-JÖRG, HS.:** Brüder Grimm, Kinder- und Hausmärchen, nach der Großen Ausgabe von 1857 textkritisch revidiert, kommentiert und durch Register erschlossen, München 1986
- UTHER, HANS-JÖRG, HS.:** Brüder Grimm, Deutsche Sagen, München 1993
- UTHER, HANS-JÖRG, HS.:** Deutsche Märchen und Sagen, Digitale Bibliothek, Berlin 2003
- UTHER, HANS-JÖRG, HS.:** Europäische Märchen und Sagen, Digitale Bibliothek, Berlin 2004
- VAN GENNEP, ARNOLD:** Les Rites de passage, Paris 1909, dt.: Übergangsriten, Frankfurt 1986
- WARDETSKY, KRISTIN:** Märchen-Lesarten von Kindern, eine empirische Studie, Berlin 1992
- WÜHL, WOLFGANG:** Das deutsche Kunstmärchen, Geschichte, Botschaft und Erzählstrukturen, Heidelberg 1984.

Titelseite des Buches von G. Keller und Ch. Rahimov «Märchen aus Samarkand». 3. Aufl., Freiburg 2004. 288 s.



Gabriele Keller
Xurram Raximov

ERTAKSHUNOSLIKKA KIRISH
EINFÜHRUNG IN DIE MÄRCHENFORSCHUNG

«Fan» nashriyoti
Toshkent – 2004

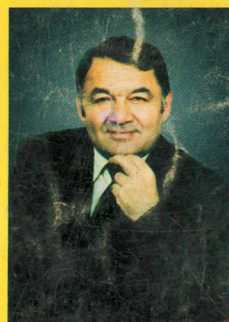
Muharrir G. Raximova
Badiiy muharrir B. Esanov
Texnik muharrir K. Axunov
Sahifalovchi H. Karimov
Musahhih D. Mamataeva

Terishga berildi 27.08.2004. Bosishga ruhsat berildi 28.8.2004. Bichimi 84x108¹
Shartli b. t. 8,5. Nashriyot b. t. 9. Adadi 500 nusxa. Buyurtma raqami 2. Baho
kelishilgan narxda.

«NUR-ATLANTIDA» N.Sh. korxonasida chop etildi.
Toshkent shahar, Xamudxanova ko'chasi, 2 uy.



Gabriele Keller wurde 1937 in Freiburg in Breisgau geboren, ist verheiratet und Mutter von drei Söhnen. Sie studierte Kunstgeschichte und Fremdsprachen, machte eine Ausbildung als Fotografin. Nach mehrjähriger Erziehungspause nahm sie ihre Studien an der Universität wieder auf mit Erzählforschung und Literaturpsychologie. Zahlreiche Veröffentlichungen und Ausstellungen; Seit 1997 unternahm sie sieben Forschungsreisen in Usbekistan. Ihre Fotoausstellungen „Frauenkultur in Usbekistan - eine Europäerin auf den Spuren alter Traditionen in Zentralasien“ wurde mehrfach in Usbekistan und in Europa gezeigt. 2002 erschien ihr gleichnamiger, viersprachiger Bildband. 2001 gab sie in Zusammenarbeit mit Dr. Churram Rachimov die Sammlung „Märchen aus Samarkand. Feldforschung an der Seidenstrasse in Zentralasien“ heraus, die bereits in 3. Auflage erschienen ist. Im April 2004 wurde ihr der Ehrendokortitel der Staatlichen Pädagogischen Nizami-Universität Taschkent verliehen. Sie ist die Mitbegründerin und Schriftführerin der Deutsch-Usbekischen Wissenschaftlichen Gesellschaft e.V. (Deutschland).



Dr. Churram Rachimov wurde 1951 in Samarkand/Usbekistan geboren, ist verheiratet und Vater von 4 Töchtern. Dr. Ch. Rachimov studierte in Taschkent, promovierte bei Prof. Dr. Elise Riesel in Moskau. Inhaber des Lehrstuhls für Deutsche Philologie an der Staatlichen Pädagogischen Nizami-Universität Taschkent. Er veröffentlichte über 90 wissenschaftliche Beiträge zu Fragen der Stilistik und Textanalyse, Übersetzungstheorie- und Praxis, Interkulturellen Kommunikation und Märchenforschung. Übersetzer von hundert deutschen Märchen ins Usbekische und 20 usbekischen Märchen ins Deutsche (z.B. „Märchen aus Samarkand“). Mitbegründer und Stellvertretender Vorsitzende der Deutsch-Usbekischen Wissenschaftlichen Gesellschaft e.V. (Deutschland). Vorstandsmitglied des Deutschlehrerverbands Usbekistan.