Ivan Simeonov (Autor)
Die Tochter der Königin Phantasie
Das europäische Kunstmärchen (1550-1850)

https://cuvillier.de/de/shop/publications/7968

Copyright:
Cuvillier Verlag, Inhaberin Annette Jentzsch-Cuvillier, Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen, Germany
Telefon: +49 (0)551 54724-0, E-Mail: info@cuvillier.de, Website: https://cuvillier.de

Einleitung

Seit der Antike hörten nicht nur Kinder, sondern auch ältere Menschen gerne zu und erzählten Märchen. Diese Art von Sprachkreativität birgt eine enorme Ladung der Weisheit der Völker. Die Volksmärchen haben die Lebenserfahrung früherer Generationen, ihre moralischen Werte bewahrt. Diese Märchen haben im Laufe der Zeit eine herrliche geschliffene Form gewonnen, die uns heute mit ihrer Einfachheit und Ausdruckskraft fasziniert. Märchen sind Prosaerzählungen, die übernatürliche Elemente enthalten. Ihre Stoffe stammen aus mündlich überlieferten volkstümlichen Traditionen. Der Begriff ist abgeleitet vom mittelhochdeutschen „maere" (was „Kunde", „Nachricht" bedeutet).

Dieses Fachbuch ist dem europäischen Kunstmärchen, das auf der Grundlage des Volksmärchens entstand und später aber auf einem eigenen Weg entwickelte, gewidmet. Es erreichte nach und nach die höchsten Gipfel der künstlerischen Meisterschaft und etablierte sich als wichtiger Bestandteil der exquisiten Literatur. Dieser Teil der Literatur hat seit langem seine klassischen Vorbilder, von denen viele echte Meisterwerke sind. Der berühmte deutsche Schriftsteller Wilhelm Hauff hat dieses literarische Genre zu Recht „die Tochter der Königin Phantasie" benannt. Diese metaphorische Definition hat mir sehr gefallen und deshalb habe ich sie als Titel dieses Fachbuches gewählt. Die Kunstmärchen sind nicht nur eine wunderbare Frucht der reichen Phantasie der Autoren, sondern auch ein wichtiges Mittel, um die Phantasie des Lesers zu entwickeln.

In dem Buch habe ich anhand vieler Beispiele die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen der Kunstmärchen und Volksmärchen aufgezeigt. Ich habe auch einige der beliebtesten Klassifikationen von Volksmärchen eingeführt und die Funktionen der traditionellen Charaktere darin erklärt. Darüber hinaus habe ich den folkloristischen Kern des Kunstmärchens beschrieben.

Weiter habe ich klar das Kunstmärchen von einigen anderen literarischen Gattungnen und Genres unterschieden, z. B.: Epos, Legende, Sage, Saga, Roman, Novelle, Erzählung, Schwank, Anekdote und Witz. Ich zeigte auch den Einfluss der Kulturepochen (Renaissance, Barock, Klassik, Aufklärung und Romantik) auf der Entwicklung des Kunstmärchens.

In diesem Fachbuch habe ich einen nicht traditionellen Ansatz zur Erforschung des Kunstmärchens angewandt: anstatt seine genaueste Definition zu suchen, habe ich es auf die vollständigste Weise charakterisiert – indem ich den Einfluss drei Hauptfaktoren (das Volksmärchen, andere literarische Gattungen und Genres und Kulturepochen) auf es zeigte. So wie ich diesen Einfluss offenbarte, umriss ich auch seine Besonderheiten.

In diesem Fachbuch habe ich versucht, die wichtigsten Tendenzen in der Entwicklung des europäischen Kunstmärchens während dieses dreihundertjährigen Zeitraums zu beschreiben: Übergang von folkloristischen zu originellen Sujets und Komplizierung der Plotstruktur, erweiterung der

Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.

Thematik des Kunstmärchens und impliziter Ausdruck der Idee, entstehung neuer Märchenfiguren und eine tiefe Offenbarung ihrer inneren Welt, orientierung des Kunstmärchens an das Kind, neue genrebildende Motive, entstehung neuer Abarten von Kunstmärchen und Präsentation des Helden als Person mit kompliziertem Charakter.

Die ersten beiden Kapitel des Buches sind auf der Grundlage des problematischen Prinzips und das dritte Kapitel – des chronologischen und nationalen Prinzips aufgebaut. In diesem dritten Kapitel habe ich die Mehrheit der Autoren von Kunstmärchen und ihrer Sammlungen vorgestellt und einige der Märchen kurz analysiert. Ich habe auch einige ihrer Ausgaben in deutscher Sprache erwähnt. Dies sind Autoren aus den folgenden Ländern: Italien, Frankreich, Deutschland, Dänemark, Russland und Großbritannien.

Im Anhang habe ich die bedeutendsten Forscher des Kunstmärchens aus Europa und den USA vorgestellt. Sie leisteten einen äußerst wichtigen Beitrag zur wissenschaftlichen Klärung des Wesens des Kunstmärchens und zur Festlegung seines Platzes und seiner Rolle unter den anderen Genres der Literatur.

Das Buch endet mit einem Schluss und einem detaillierten Verzeichnis der verwendeten Literatur.

Um das fragliche Material besser zu veranschaulichen, habe ich Abbildungen in Form von Diagrammen und Tabellen in den Text eingefügt.

Ich habe das Buch an Lektoren- und Studenten-Philologen und Kulturwissenschaftler an den Universitäten, an Lehrer an den Grundschulen und Gymnasien, sowie an Kindergärtnerinnen angerichtet. Es ist in einer zugänglichen Sprache verfasst und wird auch für viele Leser interessant sein, die sich für die Geschichte der Literatur interessieren. Ich hoffe auch, dass das Buch die Verleger dazu anleiten wird, mehr gute Kunstmärchen in ihr Verlagsprogramm aufzunehmen.

Mein Buch wird auch für Eltern und Gouverneure, die Kinder erziehen, bei der Wahl der richtigen Lektüre von Nutzen sein. Die Märchen sind ein unverzichtbares Werkzeug für die richtige Persönlichkeitsbildung eines Kindes. In pädagogischer Hinsicht sind sie um ein Vielfaches wirksamer als eine direkte Belehrung. Noch interessanter und nützlicher für Kinder sind sie, wenn sie von schönen Illustrationen in Kinderbüchern begleitet werden.

Der Autor

Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.

Erstes Kapitel: Differentia specifica

Das Kunstmärchen stammte aus dem Volksmärchen. Die ersten Autoren der Kunstmärchen verarbeiteten Folklore-Sujeten. Aus diesem Grund bewahrte das Kunstmärchen für eine lange Zeit bis heute eine Reihe von Besonderheiten der Volksmärchen. Gleichzeitig ist das Kunstmärchen ein Werk der literarischen Kunst. Es wird von Autoren erstellt und schriftlich verbritten. Allmählich taucht das Kunstmärchen als eines der literarischen Genres auf. Darüber hinaus bringt jedes Kunstmärchen die Züge von literatur-geschichtlichen Kontext, ist es in Einklang mit dem Geschmack, Bedürfnissen und Interessen ihrer Zeitgenossen. Manchmal spiegelt das Kunstmärchen die gemeinsamen Kriterien und Traditionen einer bestimmten literarischen Richtung oder Schule wider. Deshalb glaube ich, dass die Spezifität des Kunstmärchens kann man adäquat nur unter Berücksichtigung der Art der Volkserzählungen, anderen literarischen Gattungen und Genres und des entsprechenden literaturgeschichtlichen Kontext (Richtung oder Schule) ausgewertet werden.

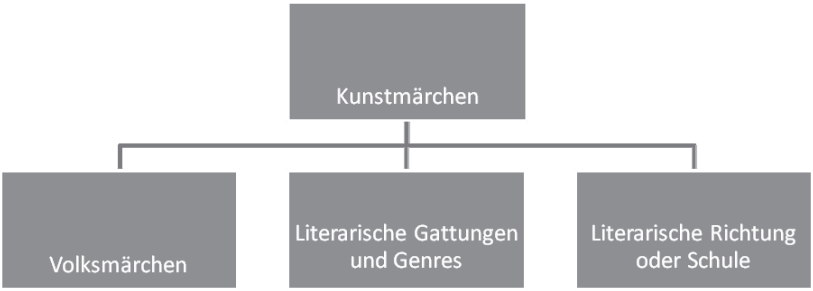

Abb. 1. Differenzierenden Markers des Kunstmärchens

Das Kunstmärchen und das Volksmärchen

Gemeinsame Merkmale in den Märchen[1] der europäischen Völker. Das Märchen – das ist eine fiktive Geschichte, die normalerweise Volkscharaktere (Feen, Drachen, Goblins, Elfen, Trolle, Hexen, Riesen und sprechende Tiere), Zauber und unwahrscheinliche Ereignisse präsentiert.

[1] Eine wichtige Rolle für die Forschung und Systematisierung von Volksmärchen spielt die 1910 gegründete Internationale Föderation der Folkloristen (Folklore Fellows, Helsinki), die regelmäßig verschiedenen Materialien veröffentlicht. Diese Föderation gibt die Zeitschrift „Folklore Fellows Communications" heraus. Um ihre Ziele zu erreichen, lädt Folklore Fellows herausragende und aktive Forscher aus der ganzen Welt ein, Mitglieder zu werden. Seit 1957 in Göttingen

Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.

Die Wurzeln der Märchen sind in alten Zeiten verloren. Zu welchem Zeitpunkt die ersten Märchen entstanden sind, ist nicht geklärt. Die ältesten archäologischen Spuren von mythischen Ausdrucksformen, z. B. in der Felsmalerei, lassen vermuten, dass diese gleichzeitig verbal ausgedrückt wurden. Dies wäre eine mögliche Begründung für den Ursprung von Märchen. Es ist sehr schwierig, die Geschichte des Märchens zu verfolgen, weil die meisten der Märchen, die zu uns gekommen sind, in ihrer literarischen Form erhalten geblieben sind. Die Verfügbarkeit literarischer Aufzeichnungen von Märchen zeigt jedoch, dass Märchen seit dem Alter existieren, obwohl sie seit langem als literarisches Genre nicht anerkannt wurden. Die Märchen existieren in jeder Kultur. Sehr oft finden sich dieselben Plots in Märchen verschiedener Völker.

Das älteste Märchen, das wir kennen – „Die zwei Brüder" – wurde auf einer ägyptischen Schriftrolle aus dem 13. Jahrhundert v. Chr. gefunden. Ihr Autor ist unbekannt, was in solchen Fällen die Regel ist. In Kulturen, in denen Dämonen und Hexen als real wahrgenommen werden, können die Märchen in legendären Erzählungen verwandelt werden, wo der Kontext von dem Erzählern und den Hörern als relevante historische Tatsache wahrgenommen wird. Im Gegensatz zu Legenden und Epen enthalten Märchen jedoch normalerweise keine spezifischen Orte, keine wirklichen Menschen und Ereignisse. Sie kommen immer aus „einmal", nicht aus einer bestimmten Zeit. Schon in der Antike, später auch im Mittelalter sind die Volksmärchen ein fester Bestandteil epischer Erzählungen. Das gilt z. B. für germanische Heldensagen oder keltisches Märchengut (Großbritannien). Die Volksmärchen wurden von Generation zu Generation durch die Volkserzählung mündlich überbracht. Seit es im Mittelalter die Möglichkeit schriftlicher Überlieferungen gibt, werden Märchen auch literarisch festgehalten. Die Einführung des Buchdrucks in der Neuzeit sorgte für eine weit reichende Verbreitung. Die Volksmärchen wurden schon mehr als zwei Jahrhunderte nachgeschrieben und veröffentlicht.

In den Märchen der Völker konzentriert sich eine Weisheit aus der Region jenseits des Verstandes. Märchen halten die Erinnerung wach an Menschheitserfahrungen aus längst vergangenen Zeiten. Der rationale Verstand mokiert sich vielleicht über diese Geschichten, in denen Tiere sprechen können oder Dinge geschehen, von denen die Vernunft sagt: So etwas gibt es gar nicht. Die Märchen versorgen die Seele mit Bildern, Symbolen, mit Inhalten, die letztlich mehr Orientierung zu geben imstande sind als alle klugen Ratschläge der Vernunft.

Neben den Volksmärchen, deren Entstehungsgeschichte sich irgendwo im fernen Ungefähr der Vorzeit verliert, gibt es auch die Kunstmärchen, deren Verfasser namentlich bekannt sind. Alte Märchen wurden für Erwachsene und Kinder konzipiert. Später waren sie mit den Kindern von der ersten Folkloristen in der Romantik verbunden. Gebrüder Grimm betitelten ihre Sammlung von

---

(Bundesrepublik Deutschland) wurde die Zeitschrift für Erzählforschung „Fabula" von der Akademie der Wissenschaften zu Göttingen („Enzyklopädie des Märchens") herausgegeben.

Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.

Volksmärchen „Kinder und Hausmärchen“, seitdem wurde die Verbindung des Märchens mit dem jungen Publikum immer stärker. Es ist bemerkenswert, dass im Laufe der Zeit öfters ist die Hauptfigur in der Kunstmärchen das Kind. Die Orientierung des Kunstmärchens in jüngerer Zeit vor allem für das Kind aufgrund seiner Einfachheit zugänglicher Form und der Anerkennung der Tatsache, dass es eine wichtige erzieherische Rolle spielt. Es darf nicht vergessen jedoch, dass werden einigen Kunstmärchen nur für den älteren Leser geschaffen, z. B. die Märchen von Giovanni Francesco Straparola, den deutschen Romantikern, Hermann Hesse und anderen Autoren.

Märchen können je nach Erzähler unterschiedlich ausgeformt sein. Fest sind jedoch in der Regel ihr Erzählkern (Handlung, Figuren, Motive oder Bildsymbole). Im englischen Märchen „Der Fisch und der Ring“ („The fish and the ring“) wurde aus dem Komplex von Motiven, die sich auf die wunderbare Geburt beziehen, nur das Motiv der Prophezeiung erhalten. In der bulgarischen Märchenfolklore hat das Motiv für die drei Prophetinnen, die die Zukunft des Neugeborenen bestimmen.

Volksmärchen gelten als einfache Form. Das heißt, sie sind als vor-literarische Form von mündlicher Weitergabe und Volkstümlichkeit geprägt. Daher rührt auch ihre Formelhaftigkeit, die sich etwa in wiederkehrenden Eingangs- und Schlussätzen äußert. Im Gegensatz zum anonymen Volksmärchen zählt man das Kunstmärchen zur Individualliteratur. Denn es wurde von einzelnen Schriftstellern geschaffen und verschriftlicht. Dabei handelt es sich um eine bewusste künstlerische Schöpfung. Es bleibt dem Autor überlassen, ob er sich eng an das Schema des Volksmärchens hält und dessen Motive aufgreift – oder ob er zauberhafte Wundergeschichten neu erfindet. Eine Beziehung zum Volksmärchen bleibt in dieser Schöpfung aber in jedem Fall durch den Aspekt des Übernatürlichen erhalten.

Im Unterschied zu Sagen beziehen sich Märchen meist nicht direkt auf historische Orte, Zeiten oder Personen. Oft behandeln sie den Gegensatz zwischen Gut und Böse – mit der Konsequenz, dass die Guten belohnt und die Bösen bestraft werden. In vielen Märchen tauchen übernatürliche Wesen wie Hexen, Zauberer, Zwerge, Elfen, Feen oder Fabeltiere (Drachen, Einhörner) auf. In den Volksmärchen gibt es international sich wiederholende Motive. Diese lassen sich mit gemeinsamen Traditionen und gegenseitiger Einflussnahme begründen. Teilweise sind Volksmärchen entstanden auf der Basis von längst vergessenen Mythen. Das deutsche Märchen „Frau Holle“ geht vermutlich auf die Verehrung einer vorchristlichen Gottheit zurück.

Die Brüder Grimm unterteilten Volksmärchen folgendermaßen: Tiermärchen, Schwank, eigentliche Volksmärchen (weiter untergliedert in Legende, Zaubermärchen und Märchen vom überlisteten Teufel). Hinzu kommen Feenmärchen, die im arabischen Raum wurzeln und in der Kreuzzugszeit nach Europa einwanderten.

Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.

Typische Märchenmotive sind: die schlafende Schöne, das ausgesetzte Kind, die Bedrohung durch wilde Tiere, drei Wünsche, die Heirat zwischen Prinz und armem Mädchen, die Nixe oder Seejungfrau u. a.

Bei Volksmärchen lässt sich kein bestimmter Urheber feststellen. Die mündliche Weitergabe war für lange Zeit die ausschließliche und ist bis heute die natürliche Form der Überlieferung. Aufgrund der mündlichen Erzähltradition besitzt das Volksmärchen keine konstante Form und tritt in zahlreichen und unterschiedlichen Varianten auf. Was all diese Varianten aber als solche auszeichnet, ist die Grundstruktur der Erzählung, d. h. Thema und Ablauf der Handlung werden in ihren charakteristischen Zügen beibehalten (nach Vladimir Propp). Die Abweichungen der Varianten voneinander sind umso größer, je älter und je weiter verbreitet ein Märchen ist.

Der Autor (Verfasser) und die Entstehungszeit sind unbekannt. Die Geschichte ist erfunden und wurde im Laufe ihrer Überlieferung variiert. Vom Wunderbaren erzählt man als selbstverständlich. Unbestimmtheit von Raum und Zeitangaben („Es war einmal...“). Märchengestalten haben entweder keine Namen oder typische Volksnamen; auch allgemeine Benennung: König (Königin), Königssohn (Königstochter), Prinz (Prinzessin), die Stiefmutter u. a. In den Volksmärchen gibt es Phantasiewesen wie Riesen und Zwerge, Hexen, Zauberer und (gute oder böse) Feen; Gegenstände mit magischer Wirkung (Zauberstab, Zauberring). Der Zauber in europäischen Volksmärchen wird traditionell mit Vertretern der „anderen“ Welt in Verbindung gebracht: Elfen, Feen, Riesen (beispielsweise im englischen Märchen „Der rote Ettin“ („The Red Ettin“) ein Riese verwandelt den ersten der Brüder in einen Stein). Typischerweise besitzen die Charaktere selbst keine übernatürlichen Kräfte, aber sie erhalten einen magischen Gegenstand vom märchenhaften „Spender“ (beispielsweise die magischen Bohnen aus dem Märchen „Jack und der Bohnenstängel“ – „Jack and the Beanstalk“). Dies ist auch in den bulgarischen Volksmärchen, z. B. im Märchen „Das Brüderchen-Hirsch“ („Братчето еленче“) die magischen Gegenstände sind der Rasierer, die Seife und der Kamm, dank denen die Geschwister sich im Wald retten konnten.

Inmitten des Alltäglichen passieren sich wunderbare Ereignisse (ein Frosch, der sich in einen Prinzen verwandelt, sprechende Tiere und Pflanzen u. a.). Das Volksmärchen hat Wiederholungsstruktur (der Held trifft auf drei zu lösende Aufgaben, die Figuren sind oft sieben. Auch treten oft drei Geschwister auf...). Es gibt auch allmächtige Natur und Naturkräfte. Charakteristisch erscheint insbesondere auch der häufig anzutreffende Gegensatz zwischen Gut und Böse, wobei in der Regel die Guten belohnt und die Bösen bestraft werden. Im Märchen siegt auch immer die Gerechtigkeit und Wahrheit über Ungerechtigkeit und Lüge. Märchen haben oft einen durchaus grausamen oder gewalttätigen Inhalt und sind daher in ihrer Wirkung auf Kinder umstritten.

Volksmärchen besitzen einfache Strukturen und einen anschaulichen Stil. Dadurch sind sie auch der kindlichen Vorstellung zugänglich. Ein charakteristisches Merkmal darin ist die Formelhaftigkeit:

Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.

So z. B. Anfangsformeln wie „Es war einmal...“ oder Schlussformeln wie: „...und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“ Anfangs- und Endformeln gibt es beispielsweise im englischen Volksmärchen „Der Brunnen am Ende der Welt“ („The Well of yhe World`s End“). Es ist bekannt, dass das bulgarische Volksmärchen viele Anfangs- und Endformeln enthält, in denen die Einschätzung des Erzählers nimmt wahr und die manchmal die Rolle des Epilogs spielen.

Die Motive entstammen aus der Wirklichkeit, sie werden aber durch magische und mythische Elemente entwirklicht. Monodimensionalität der Wirklichkeitswahrnehmung: Das Diesseits und das Jenseits bzw. das Alltägliche und das Magische sind miteinander verbunden. Flächenhaftigkeit: Es werden in den Volksmärchen nur äußerst selten Körper- bzw. Charaktereigenschaften von Figuren genannt. Die Märchengestalten sind nicht individualisiert, sie verkörpern nur typische Eigenschaften, häufig in Form von guten und bösen Figuren (schwarz-weiß). Inhaltlich steht meist ein Held im Mittelpunkt, und muss Auseinandersetzungen mit guten und bösen, natürlichen und übernatürlichen Kräften bestehen. In allen Märchen liegt eine feste Handlungsstruktur zu Grunde, unabhängig von ihrem Inhalt. Diese Struktur erfüllt bestimmte Funktionen (nach Vladimir Propp). Volksmärchen bestehen aus mehreren aneinandergereihten Gliedern. Der Erzählstrang folgt immer dem Helden und es werden nur die wichtigsten Personen vorgestellt. Dreizahl als Zahlensymbolik entspricht dem normalen Lebens- und Sprachrhythmus. Ähnliches gilt auch für die Zahlen sieben und dreizehn.

Ein charakteristisches Merkmal des europäischen Volksmärchens ist die Dynamik. Statische Momente fehlen fast oder werden, wenn solche überhaupt gibt es, stark reduziert. Die Handlung verläuft rasch und ohne Verzögerung (d. h. die Retardation als Kompositionstechnik ist darin unbekannt). Die Hauptfigur ist immer unterwegs – er überwindet den Raum. In dieser Bewegung überwiegen einige Kräfte gegenüber anderen, aus denen eine moralisch-psychologische Spannung erfolgt, die mit der Entwicklung des Plots gradiert und zu einer Art Lösung führt. Der Moment der Überwindung ist das Ergebnis des Kampfes zwischen gegnerischen Kräfte.

Dennoch basiert die Handlung des Volksmärchens nicht nur auf dem launischen Magiespiel. Es enthält auch das Drama des menschlichen Daseins, weil die Überwindung von Hindernissen, das Besiegen der bösen Kräfte, von menschlichem Leid und Verluste vorangekommen sind. Im Volksmärchen wird der Ort des Handelns oft verändert. Es scheint Subtext zu sein, um die Wanderung der menschlichen Existenz, die Manifestationen des Zufalls, den unerwarteten Aufschwung der Ereignisse zu enthüllen. Die Ziele und Bestrebungen der Charaktere bleiben jedoch klar und unerschütterlich.

Max Lüthi[2] nennt als Kennzeichen des europäischen Volksmärchens die beiden Merkmale:

[2] Lüthi, M. (1997): Das europäische Volksmärchen. Reihe UTB für Wissenschaft. 10. Auflage, A. Francke Verlag, Thübingen, S. 25.

Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.

1. Neigung zu einem bestimmten Personal, Requisitenbestand und Handlungsablauf.
2. Neigung zu einer bestimmten Darstellungsart.

Im Mittelpunkt des Volksmärchens steht ein Held, der zur Identifikation anregt. Um ihn herum ist alles konstruiert. Er entstammt der diesseitigen Welt und hat Figuren aus dem Diesseits und dem Jenseits an seiner Seite, die in verschiedenen Funktionen, z. B. als Kontrastfigur (böse Stiefmutter), Gegner oder Helfer, Nebenbuhler und Auftraggeber, auftreten können. Die Requisiten im Volksmärchen sind meist in extremer Form gestaltet, vertreten aber das gesamtmögliche Spektrum einer Sache: Ein Haus ist entweder eine ärmliche Hütte oder aber ein prunkvolles Schloss. Die Märchenhandlung folgt dem einfachen Schema: Problem – Lösung. Sie ist überschaubar und wird oft in zwei oder in drei Episoden dargestellt.

Nach Lüthi hat das europäische Volksmärchen noch folgende Wesenszüge: Das Märchen ist eindimensional. Es kennt nicht unsere zwei Dimensionen von Diesseits und Jenseits. Begegnungen mit jenseitigen Wesen wie Hexen und Feen sind für einen Märchenpersonagen alltäglich und nicht erstaunlich. Diesseitige und Jenseitige stehen im Märchen nebeneinander. Das Märchen besitzt keinerlei Tiefengliederung, es ist flächenhaft. Seine Figuren haben kein Innenleben und verfügen auch nicht über eine Umwelt oder einen Bezug zu ihren Vor- und Nachfahren. Sie haben kaum Gefühle noch seelische Tiefe. Ihre Eigenschaften drücken sich insbesondere durch Taten aus.

Das Märchen verzichtet darauf, eine räumliche, zeitliche oder sonst wie geartete Tiefengliederung vorzunehmen. Es stellt alles auf eine Ebene, um die gesamte Aufmerksamkeit auf den Handlungskern zu lenken. Der Stil des Märchens ist abstrakt. Die Requisiten haben eine klare Umrisslinie. Zusätzlich werden die Szenen abstrakt ausgestaltet. Das Märchen neigt zur Mineralisierung oder zu einer bestimmten Farbgebung von Dingen und Figuren. Aus Mineralien und Metallen können nahezu alle Requisiten des Märchens sein, sogar Personen, z. B. Eisenhans. Bevorzugt werden seltene und edle Metalle, da sich diese von der übrigen Szenerie abheben können. Die Farbpalette des Märchens ist eingeschränkt: Vor allem die Farbtöne Golden, Silbern, Rot, Weiß und Schwarz dominieren. Als einzige Mischfarbe kommt Grau vor, die Farbe der Metalle.

In einigen englischen Volksmärchen wurden Lieder, die ein Relikt aus dem keltischen Epos seien, bewahrt, wie z. B. das Lied des Hirten in „Der rote Ettin“ („The Red Ettin“), das aus einer archaischen Monolog-Prophezeiung stammt, die Worte des Riesen im Märchen „Jack und der Bohnenstängel“ – „Jack and the Beanstalk“) u. a. Obwohl es relativ selten ist, gibt es in einigen bulgarischen Zaubermärchen auch Lieder, z. B. im Märchen „Tentelina und der Wolf“ („Тентелина и вълкът“).

In volkstümlichen Märchen wird die psychologische Motivation des Charakters im Allgemeinen kurz dargestellt (z. B. in der vierten Episode des Merchens „Jack und der Bohnenstängel“ – „Jack and the Beanstalk“; die Entscheidung des jüngsten Bruders aus dem bulgarischen Märchen „Die

Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.

drei Brüder und der goldenen Apfel“ („Тримата братя и златната ябълка“), die dreiköpfige Schlange zu töten, wird von seinem Mitleid mit den kleinen Adler erregt.

Raum- und Zeitkategorien sind eines der wichtigsten strukturellen und artbildenden Elemente der Märchenpoetik. In europäischen Volksmärchen ist der Raum normalerweise undefiniert; der Ort der Handlung kann überhaupt nicht angegeben werden (z. B. im englischen Volksmärchen „Tom Tit Tot“). Der Topos der Heimat des Helden, von dem aus er seine Reise beginnt, und der „andere“ Raum, in den er während seiner Suche gerät, werden deutlich exponiert (z. B. im Märchen „Tom Tit Tot“). Die „andere“ Welt kann ein Wald sein (die „Riege von Ethin“) oder seltener eine vertikale Raumaufteilung – eine Wolke („Jack and Bean Stalk“). Dies gilt auch für das bulgarische Volksmärchen.

Ein wichtiges Merkmal des Volksmärchens ist ihre Universalität. Die universelle Natur des Volksmärchens ist vielfältig, aber vor allem wird sie mit seinem überzeiten und überethnischen Richtung verbunden, d. h. es „überquert“ die Grenzen bestimmter Epochen und Völker und erlangt eine gemeinsame Bedeutung. Diese Universalität ergibt sich meist aus der spezifischen Struktur des Märchens – aus der Anwesenheit gemeinsamer Themen, Probleme und Ideen, die alle Völker betreffen. Darüber hinaus haben die Plots von Folkloremärchen geografische und historische Unbestimmtheiten. Ein wesentliches Element dieser Universalität ist auch der typische Gestaltung der Charakter.

Klassifikation der Volksmärchen. Der Begriff „Genre“ ist für verbale Folklore ungeeignet. Ihre Einordnung wird nicht nur durch die mangelnde Berücksichtigung der Besonderheiten des Funktionierens des Folklore-Kultursystems behindert, sondern auch durch die Identifizierung der Folklore-Tatsachen mit den literarischen Werken und die Übertragung der literarischen Terminologie auf Phänomene der Volkskultur. Dies bezieht sich im weitesten Sinne auf den Begriff „Genre“. Er ist unangebracht, Volksphänomene zu klassifizieren, und zwar aus dem einfachen Grund, weil sie nicht literarisch sind, sondern Teil von integralen kulturellen Subsystemen. Nach der Literaturwissenschaft ist das Genre eine spezifische Einheit von künstlerischer Form, Struktur, Inhalt und Funktion des literarischen Textes. Der Begriff des Genres spielt eine zentrale Klassifikationsrolle in der spezialisierten Kultur und Kunst – wo die verschiedenen Arten von kulturellen Fakten klar definiert und vervollständigt sind (in sich abgeschlossen, autonom). Übersetzt in nicht spezialisierte und synkretistische (gemischte) kulturelle Systeme (wie es die verbale Folklore ist), ist die Vorstellung von Genre unproduktiv. Deshalb schlägt Plamen Bochkov[3] vernünftigerweise vor, anstelle von „Folklore-Genres“ die Begriffe „Arten von Folklore-Texten“ und „Folklore-Fakten“ als adäquater zu verwenden.

[3] Бочков, П. (2002): Увод във фолклорната култура. Лекции по фолклор. Университетско издателство, Пловдив.

Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.

In seinem Buch „Volk und Lied“ führte Todor Iv. Zhivkov[4] den Begriff „Funktionszyklus“ ein und überwand damit die Ineffizienz des Begriffs „Genre“. Der Wissenschaftler betrachtete den Funktionszyklus als den Hauptregulator des gemeinschaftlichen Lebens und die Hauptform der Verwirklichung von Kultur in all ihren Formen. Der Zyklus ist funktional uneinheitlich, aber er hat immer einen funktionalen Akzent, der ihn spezifiziert. In diesem Sinne spricht man über Arbeitszyklen (die auf praktische Maßnahmen konzentriert), Kalenderzyklen (die Beziehung Natur – Gesellschaft regeln), Familienzyklen (die Beziehung zwischen dem Individuum und der Gesellschaft regeln). Der Zyklus umfasst Elemente unterschiedlicher Natur: Erzählung, Gesang, Tanz, Rituale und mehr. Nach diesem Modell sollte das Märchen mit Familienfunktionszyklen in Verbindung gebracht werden (dies ist ihr funktionaler Akzent). Dennoch war in der Vergangenheit das Märchen auch in den Arbeitszyklen, z. B. wurden solche Geschichten bei der Mühle und oft in der Schenke, vor allem in der Nacht im Winter, erzählt.

Der Funktionszyklus bringt ein anderes Systemprinzip in der Folklore in den Vordergrund – seinen Leistungscharakter. Jeder Volkstext wird nur im Moment seiner Aufführung realisiert, d. h. er ist Ausdruck eines einzelnen Individuum oder eines funktionalen Leistungkollektiv vor einem bewertenden Publikum. Das Märchen wird es auch immer von einem Erzähler erzählt – an die Männer in der Kneipe oder vor der Wassermühle, an die Kinder am Kamin usw. Nach Todor Iv. Zhivkov kann man in der Folklore über drei Hauptbereiche der künstlerischen Tätigkeit sprechen, die in verschiedenen Formen konkretisiert werden. Dies sind das Singen, das Erzählen und das materielle künstlerische Schaffen. Das Märchen ist ein Produkt des zweiten dieser drei Bereiche der künstlerischen Tätigkeit, nämlich der Erzählung. Im Alltag und in der Familie überwiegt das Erzählen (Märchen, Legenden, Erinnerungen, abergläubische Geschichten, Anekdoten).

Die Folkloristen klassifizieren und analysieren die Volksmärchen auf unterschiedliche Weise. Zu den bekanntesten gehören die Klassifizierung von Aarne-Thompson und die morphologische Analyse von Vladimir Prop. Andere Folkloristen interpretieren lediglich den Inhalt und die Bedeutung von Märchen, aber die Schule der Bedeutung und Interpretation von Märchen ist noch nicht etabliert.

Von großer Bedeutung für die Forschung und die Systematisierung von Volksmärchen ist das Verzeichnis des finnischen Wissenschaftlers Antti Aarne[5] (1867–1925) „Verzeichnis der Märchentypen“ (1910). Dies Verzeichnis basiert auf europäischen Märchen, wo sie in drei Gruppen unterteilt wurden: I. Tiermärchen. II. Eigentliche Märchen [A. Zaubermärchen. B. Legendenartige Märchen. C. Novellenartige Märchen. D. Märchen vom dummen Teufel (Riesen)]. III. Schwänke.

[4] Живков, Т. Ив. (1977): Народ и песен. София, 1977.

[5] Aarne, A. (1910): Verzeichnis der Märchentypen mit Hülfe von Fachgenossen. Suomalaisen Tiedeakatemian Toimituksia, Helsinki.

Dieses Werk ist copyrightgeschützt und darf in keiner Form vervielfältigt werden noch an Dritte weitergegeben werden.
Es gilt nur für den persönlichen Gebrauch.