



EINLEITUNG

Um das Jahr 1800 entstand in vielen Ländern Europas ein deutliches Interesse an der guten, alten Zeit und besonders dem Mittelalter, und manche Wissenschaftler und Autoren fingen an, Märchen, Lieder oder Sagen aus der Zeit zu sammeln und aufzuzeichnen. In dieser so genannten „romantischen Periode“ (ca. 1800 – ca. 1840) wandte man sich den alten, mündlich überlieferten Werken zu, weil man der Auffassung war, dass es dadurch einen Zugang zu einer ursprünglichen und heilen Welt gab.

DIE BRÜDER GRIMM

In den Jahren 1807-10 wanderten die Brüder Jacob und Wilhelm Grimm durch Hessen und schrieben bei älteren Erzählern deren Geschichten (Volksmärchen) auf. Daraus entstand die erste Grimm'sche Märchensammlung, und diese große Handschrift enthielt 66 Seiten unbearbeitete Notizen der Brüder Grimm. Der Schriftsteller Clemens Brentano, der einige Jahre früher bei den Brüdern die Begeisterung für Märchen geweckt hatte und auch eine Volksmärchen-Ausgabe plante, bekam 1810 eine Kopie der Handschrift zum Durchlesen, und da er sie nie zurückschickte, fand man sie nach seinem Tod in seinem Nachlass in einem Kloster in Ölenberg (im Alsace).

Diese Ölenberger Handschrift ist also die erste schriftliche Fassung der Brüder Grimm-Märchen, sozusagen die ursprüngliche Form (ÖH 1810).

Die Brüder Grimm setzten aber ihre Arbeit an den Märchen fort, und 1812 veröffentlichten sie die erste Sammlung mit dem Titel „Kinder- und Hausmärchen (KHM 1812).

Dieses Buch war völlig im Einklang mit der kulturellen Atmosphäre der Zeit und wurde ein Riesenerfolg, nicht nur in den deutschsprachigen Ländern, sondern durch die vielen Übersetzungen auch bald im Ausland.

Im Jahre 1819 erschien die zweite Auflage der „Kinder- und Hausmärchen“, in der Wilhelm Grimm viele von den Märchen neu formulierte und dadurch den typischen Grimm'schen Märchenstil fand. Sie wurden also jetzt „in besserer Gestalt“ veröffentlicht, wie er es selbst in der Vorrede 1819 ausdrückte (KHM 1819).

entstehen* opstå
besonders særlig
Lied *n* -er vise
aufzeichnen skrive ned
so genannt såkaldt
überliefern overlevere
Auffassung *f* -en opfattelse
Zugang *m* -e tilgang
ursprünglich oprindelig
heil ufordærvet
Hessen tysk hertugdømme (nu delstat) ved Frankfurt a.M.
Volksmärchen *n* - folkeeventyr
unbearbeitet ubearbejdet
Ausgabe *f* -n udgivelse
Nachlass *m* -e efterladte ejendele
Fassung *f* -en udgave
fortsetzen fortsætte
veröffentlichen offentliggøre
im Einklang i overensstemmelse
Riese *m* -n -n kæmpe
Erfolg *m* -e succes
erscheinen* udkomme
Auflage *f* -n oplag
Gestalt *f* -en skikkelse
Vorrede *f* -n forord
ausdrücken udtrykke

MERKMALE DER MÄRCHEN

- Alle können ein Märchen erkennen, weil die Gattung einen charakteristischen Stil sowie eine eigene Welt hat. Aber was
5 kennzeichnet eigentlich die Märchenform?

ERZÄHLSTRUKTUREN

- Zu den typischen Märchen-Ausdrücken gehören z.B. die be-
10 kannten Anfangs- und Schlussformeln. Wer einen Satz liest wie „Es war ein Mann,...“ oder „Es war einmal...“, versteht sofort, dass hier ein Märchen gerade anfängt. Die Einleitung ist das Signal, die magische Welt zu entfalten. Und nach vielen spannenden Ereignissen und einem glücklichen Ende weiß
15 der Leser, dass der letzte Satz so lautet: „... und sie lebten vergnügt bis an ihr Ende“. Also zurück zur Wirklichkeit!

- Zur festen Struktur des Märchens gehört auch das Prinzip der Wiederholung. „Rapunzel, Rapunzel! Lass dein Haar her-
20 unter!“ ruft immer wieder die Zauberin und später der Königssohn an dem Turm, und durch die Ausrufe wird der Text in kleinere Abschnitte eingeteilt, die dem Zuhörer/Leser zeigen, dass etwas Bekanntes passiert und dass es zugleich auf eine neue Weise weitergeht.

- Bekanntlich kehren auch ganze Handlungsstücke wieder, wie
25 z.B. der Dialog der Stiefmutter mit dem Spiegel an der Wand im „Schneewittchen“, und häufig landen die Wiederholungen bei der magischen Zahl 3. Im „Aschenputtel“ muss der Prinz alle 3 Schwestern besuchen, und dreimal wird der Schuh anprobiert, dann endlich findet der Prinz die richtige Braut.

- Häufig muss der Held schwierige Proben bestehen – und natür-
30 lich 3 meistens – um an sein Ziel zu gelangen, wie etwa die Prinzessin/den Prinzen zu gewinnen oder seinen Geschwistern zu helfen. Dabei braucht er Hilfe, und weil er ein ehrlicher und braver Mensch ist, bekommt er sie immer – und oft ganz unerwartet. Im Märchen ist es immer deutlich zu sehen, wer
35 Helfer und wer Gegner ist.

- In den Märchen sehen wir, dass die Welt grundsätzlich und als Ausgangspunkt gut ist, aber dazu gehören auch klar ab-
40 gegrenzte böse Personen oder Mächte, die der Märchenheld überwinden muss, um die heile Welt wiederherzustellen. Daher sind viele Märchen nach der bekannten Schablone aufgebaut:

Merkmal *n -e* kendetegn
Gattung *f -en* genre
Erzählstruktur *f -en* fortælle-
struktur
gehören *tilhøre*
entfalten *folde ud*
Ereignis *n -se* begivenhed
Wiederholung *f -en* gen-
tagelse
einteilen *inddele*
zeigen *vise*
zugleich *samtidig*
wiederkehren *vende tilbage*
anprobieren *prøve*
Ziel *n -e* mål
gelangen *nå frem*
etwa *f.eks.*
brauchen *behøve*
Gegner *m -* modstander
grundsätzlich *i princippet*
daher *derfor*
aufbauen *bygge op*





Kosmos (Ordnung, Glück) > Chaos (Unordnung, Unglück)
> Kosmos wieder

5 Daraus folgt auch, dass die Sammlung der Brüder Grimm als
„Erziehungsbuch“ dienen kann, wie es in ihrer Vorrede heißt,
denn normalerweise werden am Ende des Märchens die Guten
belohnt und die Bösen bestraft. Hänsel und Gretel kehren heim,
während die Hexe „elendlich verbrennen“ muss, wie es wört-
lich heißt, und dadurch wird die moralische Seite deutlich be-
10 tont.

DIE MÄRCHENWELT

15 Hier heißt es nie: „1648 ließ König Otto von Franken seine
Söhne rufen und...“. In den meisten Märchen ist die Handlung
nämlich ein allgemein gültiges Ereignis, das jedem passieren
kann und also unabhängig von einer bestimmten Zeit, einem
bestimmten Ort oder namhaften Personen ist. Die richtigen An-
fangsworte des Märchens („Die drei Federn“) lauten deshalb:
20 „Es war einmal ein König, der hatte drei Söhne...“

In dieser Welt verkehren Figuren, die halb Menschen halb Ste-
reotypen sind; immer sind sie Vertreter einer deutlichen Eigen-
schaft und ohne innere Entwicklung: Die böse Stiefmutter,
die immer böse bleibt, der gute König, der brave Hans usw.
25 Neben ihnen gibt es aber auch übernatürliche Wesen wie Rie-
sen und sprechende Tiere oder Menschen, die prophezeihen,
zaubern oder mit den Toten sprechen können.

Diese charakteristische Mischung aus wirklichen, alltäglichen
und fantastischen Figuren bevölkert das traumartige Märchen-
30 Univers: Die Großmutter, der Jäger und der sprechende Wolf
akzeptieren ihre natürlichen Rollen und zugleich die überna-
türlichen Eigenschaften, ohne sich über diese neue Logik zu
wundern. Ein Wolf ist und bleibt ein Raubtier, und man kann
sich natürlich mit ihm unterhalten, ihn später aufschneiden
35 (sogar ohne dass er dabei aufwacht!), und schließlich muss er
sterben.

So ist ein Märchen eben.

Erziehung *f* opdragelse
betonen understrege
rufen* kalde
allgemein almen
Ort *m -e* sted
namhaft kendt
verkehren færdes
Vertreter *m -* repræsentant
zaubern trylle
Mischung *f -en* blanding
alltäglich hverdagsagtig
zugleich samtidig
sich unterhalten* snakke
aufschneiden* sprætte op
aufwachen vågne op
schließlich til sidst





FREDERIK HETMANN:
WESENSZÜGE DES MÄRCHENS

- 5 1. DIE EINDIMENSIONALITÄT. Damit ist gemeint, dass im Mär-
chen wirkliche und unwirkliche Welt nahtlos ineinander
übergehen, oder, um es mit Lüthi's eigenen Worten zu sagen:
„Die Menschen des Märchens, Helden wie Unhelden, verkeh-
ren mit diesen Jenseitigen, als ob sie ihresgleichen wären. Ru-
hig und unerschütterlich nehmen sie ihre Gaben in Empfang
10 oder schieben sie beiseite, lassen sich von ihnen helfen oder
kämpfen mit ihnen, und dann gehen sie ihren Weg weiter.
Ihnen fehlt das Erlebnis des Abstandes.“
- 15 2. DIE FLÄCHENHAFTIGKEIT. Damit wird darauf hingewiesen,
dass es den Figuren des Märchens an Innenwelt fehlt. Ihre
Umwelt wird nicht oder nur äußerst knapp mit vorgezeigt.
Es herrscht ein ganz besonderer Zustand von Zeit. Zeit stellt
sich selten als Verlauf oder Entwicklung dar. „Alternde Men-
schen gibt es (im Märchen) keine und ebenso wenig alternde
20 Jenseitige. König, Prinz und Diener können beliebig lange
Zeit in Tiere, Pflanzen oder Steine verzaubert sein – wenn sie
erlöst werden, sind sie genauso jung wie damals, als sie ver-
wünscht wurden.“
- 25 3. DER ABSTRAKTE STIL. Er drückt sich aus in der scharfen Um-
risslinie der Dinge, darin, dass nicht Individuen, sondern Ver-
treter eines Typs (der König, der junge Mann, die hässliche
Alte) auftauchen, in der Bedeutung von Einzahl, Dreizahl, Sie-
benzahl und Zwölfzahl, in den Extremen, den polaren Situa-
30 tionen und Konstellationen, aber auch in der großen Bedeu-
tung von Verboten und Bedingungen.
- 35 4. ISOLATION UND ALLVERBUNDENHEIT. Achtet man darauf, so
vermeint man, beim Anhören oder Lesen eines Märchens sich
in einem Raum zu befinden, in dem nur gewisse Dinge und
Personen spotlightartig hervorgehoben werden. In einer Mär-
chenhandlung fehlt die ausmalende Darstellung.
- nahtlos uden overgang
'übergehen*' gå over
Lüthi navn på en schweizisk
eventyrforsker
verkehren omgås
Jenseitige(r) *adj* hinsidig
ihresgleichen deres lige(mænd)
unerschütterlich uforstyrret
in Empfang nehmen* modtage
schieben* skubbe
fehlen (+D) mangle
Flächenhaftigkeit *f* fladhed
auf etwas hinweisen* gøre op-
mærksom på
vorzeigen vise frem
besonder særlig
Entwicklung *f* -en udvikling
sich darstellen vise sig
altern ældes
ebenso lige så
beliebig vilkårlig
verzaubern forhekse
verwünschen forhekse
sich ausdrücken komme til
udtryk
Umrisslinie *f* -n kontur
Vertreter *m* - repræsentant
auftauchen dukke op
Allverbundenheit *f* samhørig-
hed med alting
auf etwas achten være opmærk-
som på noget
vermeinen mene
gewiss vis
hervorheben* fremhæve
Darstellung *f* -en fremstilling

