

Es war einmal ...

Wissenswertes über Märchen

Constanze Kirchner

Sigmar Polkes „Geschichte vom Hund“ spielt mit Märchenelementen: Mal sitzt der Hund wie Dornröschen am Spinnrad – mal erinnert er an den gestiefelten Kater usw.

Das Märchen – der Begriff kommt von dem mittelhochdeutschen Wort „maere“, das Kunde, Nachricht bedeutet –, gilt als „phantasievoll ausgeschmückte, kürzere Prosaerzählung, in der die Naturgesetze aufgehoben sind und das Wunder vorherrscht. Tiere, Pflanzen und Gegenstände aller Art sprechen und verkehren mit den Menschen auf einer Ebene. Es gibt zaubermächtige Helfer und wunderbare Hilfsmittel“ (Brockhaus 1984, Bd. 11, S. 255). Im Märchen kann nicht nur Stroh zu Gold verwandelt werden, der Frosch in einen Prinzen, das Kind in ein Tier und vieles mehr – Tiere und Gegenstände werden lebendig, sie verhalten sich wie Menschen mit entsprechenden Gefühlen und Gedanken, sie besitzen das Vermögen zu sprechen usw.

Märchen sind mündliche Erzählungen, die erst durch die individuelle Erzählweise ihre spezifische Eigenart erhalten. Die Märchenhandlungen existieren in einem zeitlosen und ortlosen Raum. Das heißt, es ist weder erkennbar, an welchem Ort, noch zu welcher Zeit ein Märchen spielt. Es gibt also keinerlei Anknüpfungspunkte an historische Geschehnisse oder legendäre Gestalten.

Darüber hinaus zeichnen sich Märchen durch bestimmte Redewendungen aus. Angefangen von „Es war einmal ...“ über die meist drei Mal zu wiederholenden und sich reimenden Zauberformeln bis hin zu „... und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute“ enthalten Märchen – zumindest im deutschen Sprachraum – festgefügte Formulierungen, die eine mär-

mutter das Aussetzen der Kinder im Wald (Hänsel und Gretel). Schlechtes bzw. gutes Verhalten führt zu Bestrafung und Belohnung (Goldmarie und Pechmarie), Neid und Eifersucht zu Mordversuchen (Schneewittchen), die Verletzung von Regeln zu Unheil (Dornröschen) oder der Tod von Bezugspersonen bzw. die schlechte Behandlung zu neuem Glück (Aschenputtel). Das Problem muss in irgendeiner Weise gelöst werden, wobei sich meist das Gute und das Böse bekämpfen und zum Schluss die Gerechtigkeit siegt. Zur Lösung des Problems erhalten die Märchenheldinnen und -helden häufig eine besondere Gabe. Aladin erhält seine Wunderlampe, Aschenputtel die schönen Kleider vom Baum auf dem Grab der Mutter und

Abbildungen aus urheberrechtlichen Gründen entfernt.

Illustrationen (3):
Sigmar Polke –
Laterna Magica

Die Regeln der Natur sind im Märchen hinfällig: Ein Tisch deckt sich selbst, Schneewittchen wird wieder lebendig und auch Dornröschen übersteht ihren hundertjährigen Schlaf problemlos.

Wesen, die eine Verbindung zum Überirdischen, zum Jenseits herstellen können, bevölkern die Märchen: Geister und Dämonen, Hexen und Zauberer können die Welt verändern. Zwerge, Elfen und Drachen sind – neben den wirklichkeitsnahen Identifikationsfiguren (Kinder, Eltern, Stiefmutter u. Ä.), – feste Bestandteile der Märchenwelten.

chenspezifische Erzählstruktur vorgeben.

Im Märchen ist häufig ein besonderer Handlungsaufbau erkennbar, der auf dem Muster von Gut und Böse, einem Problem und seiner Problemlösung mittels Zauberkräften sowie einer daraus folgenden Moral basiert.

Märchenstoffe beinhalten unterschiedliche Probleme:

Der in den Brunnen gefallene goldene Ball ruft den Froschkönig hervor, die Hungersnot das Töpfchen, das den Brei zum Überlaufen bringt (Der süße Brei), Intrigen der Stief-

ein Zauberwort erlaubt dem Kalif Storch, der als Vogel durch die Lüfte fliegt, wieder Menschengestalt anzunehmen.

Mit der Problemlösung verbindet sich im Märchen die moralische Konsequenz: Das Gute wird belohnt (etwa durch Hochzeit der Königskinder), das Böse aufs Härteste bestraft (die Hexe wird im Ofen verbrannt, Pechmarie mit Pech übergossen). Die einfachen Charaktere der Märchenfiguren betonen die schlechte Polarisierung von Gut und Böse.