# Handlungstragende Figuren im Märchen

Die Formalisierung des Märchens befasst sich mit der Kategorisierung der handelnden Personen und ihrer Handlungen. Dies stellt eine dialektische Einheit zweier Aspekte dar, (a) sozialer Status der handelnden Figuren und (b) ihre funktionelle Rolle im Märchen. Hier im Einzelnen:

## **Sozialer Status der handelnden Figuren**

Bevor wir die handelnden Personen nach ihren Funktionen identifizieren, setzen wir uns mit der gesamten sozialen Ordnung im Märchen auseinander. Basierend auf den Erkenntnissen empirischer Forschung lässt sich die bisher bekannte soziale Ordnung im Zaubermärchen als Zusammenhang folgender Sozialakteure beschreiben:

›Oberhaupt‹: Das Oberhaupt ist in den meisten Fällen ein König oder das Familienoberhaupt; selten tritt an dieser Stelle auch eine Gottheit auf.

›Nachfolger‹: Als Nachfolger gilt das handlungsfähige Kind des Oberhauptes.

›Nachwuchs‹: Der Nachwuchs bezieht sich auf die Vertreter der dritten Generation, zunächst das Kind des Nachfolgers.

›Ebenbürtiger des Nachfolgers, der von außerhalb des Clans bzw. der Familie stammt‹: Der Ebenbürtige ist eine Person mit denselben Rechten wie der Nachfolger, gehört jedoch nicht dem Clan oder der Familie des Nachfolgers an.

›Priester / Magier / Totem‹: Diese Figur zeichnet sich durch ihre besonderen Merkmale, Fähigkeiten oder Fertigkeiten aus. Zum Beispiel ein langer Bart, klein von Wuchs, betagt usw. Ein Magier kann auch der Geist eines verstorbenen Familienmitglieds sein. Oft ist die Angehörigkeit dieser Kategorie durch den Statusbestimmenden Name wie z. B. Fee, Hexe, Zauberer usw. bestimmt. Oft besitzen auch Totems oder personifizierte Naturerscheinungen wie Wind, Frost oder Sonne magische Kräfte.

›Untertan / Berufstätiger / Beamte‹: Typische Untertanen umfassen Vertreter unehrlicher Berufe wie Müller, Hirt, Türmer oder Portier, aber auch andere Berufstätige wie Goldschmied (wobei der Schmied, genauso wie Heilkundiger, eher mit einem Priester verglichen wird), Wirt, Kutscher, Kleinhändler; ebenso wie Beamte, zum Beispiel Minister, Offizier, Berater usw.

›Gut / Gegenstand‹: Dies umfasst materielles und / oder immaterielles Gut, das im Märchen als Objekt der Begierde, als Werkzeug oder als Zaubermittel fungieren kann.

Weiblich vs. Männlich: Jedes Mitglied dieser Ordnung kann durch männliche oder weibliche Wesen repräsentiert werden, was jedoch nicht automatisch für, Gut und Gegenstände gilt, es sei denn, sie sind personifiziert.

## Funktionelle Rolle der handelnden Figuren

Einzelne Vertreter der im Märchen dargestellten sozialen Ordnung können innerhalb der Handlung nur bestimmte funktionelle Rollen einnehmen. Mit anderen Worten: Der soziale Status und die funktionelle Rolle der Protagonisten im Märchen sind eng miteinander verknüpft. Die soziale Rolle gilt als geerbter Status des Protagonisten dessen endgültige Funktion und Status im Märchen durch erworbene Attribute vollbracht werden muss. Für eine detailliertere Diskussion über die funktionellen Rollen der handelnden Figuren ist es wichtig, einen Protagonisten zu identifizieren, der als Maßstab für die Definition der Rollen aller anderen Figuren dienen kann. Als solcher gilt der Held des Märchens, wobei der Begriff geschlechtsneutral verwendet wird.

Das erste wichtige Attribut zur Definition der funktionellen Rolle einer Figur ist der Bezug zur Welt bzw. dem Lager des Helden. Nach dieser Eigenschaft lassen sich die Märchenfiguren in folgende drei Kategorien einordnen

A. Protagonisten der Welt des Helden (die Unsrigen)

B. Protagonisten der fremden Welt (die Fremden)

C. Weltneutrale Protagonisten (oder diejenigen, die in beiden Welten vorkommen)

Als nächstes Attribut zur Definition der funktionellen Rolle des Protagonisten gilt das Verhalten der Figuren aus den Kategorien (A) und (B) gegenüber den Interessen ihrer jeweiligen Welt. Handelt es sich um eine weltneutrale Figur, wird ihr Verhalten gegenüber den Interessen des Helden beurteilt. Nach dem Wert ihrer Handlung in Bezug auf eigene Welt oder wenn es keine eigene gibt, die Welt des Helden ergeben sich zwei Antipoden für jede Figur: der richtig handelnde Protagonist (kurz r) und das falsch Handelnde Protagonist (kurz f), z. B. der richtige Held und der falsche Held, der richtige Helfer und der falsche Helfer usw.

Tab.1

In der folgenden Matrix versuchen wir, die beschriebene soziale Ordnung und ihre einzelnen Vertreter im Märchen zu präsentieren und zu erklären:

Die obere Hälfte der x-Achse entspricht der Welt des Helden (›Welt der Unsrigen‹).

Der untere Bereich der x-Achse entspricht der fremden Welt.

Rechts von der y-Achse befindet sich das Feld für die richtig handelnden Figuren. Das bedeutet:

* Der Vertreter der ›Welt der Unsrigen‹ handelt zugunsten der eigenen Welt.
* Der Vertreter der ›Welt der Fremden‹ handelt zugunsten der eigenen Welt.
* Die weltneutrale Figur handelt zugunsten der Welt des Helden (der ›Welt der Unsrigen‹).

Links von der y-Achse befindet sich das Feld für die falsch handelnden Figuren. Das bedeutet:

* Der Vertreter der ›Welt der Unsrigen‹ handelt zugunsten der ›Welt der fremden‹.
* Der Vertreter der ›Welt der Fremden‹ handelt zugunsten der eigenen Welt.
* Die weltneutrale Figur handelt zugunsten der ›Welt der Fremden‹.

Die y-Achse zeigt die Protagonisten, die sich falsch oder richtig benehmen können.

Die x-Achse entspricht der Liste der Antipoden jeweils einer von diesen Protagonisten, die die Funktionelle Rolle der im Märchen handelnden Figuren ausmachen. Die Namen dieser Figuren sind jeweils mit zwei Großbuchstaben abgekürzt. Die Kleinbuchstaben ***r*** bzw. ***f*** vor den Abkürzungen weisen auf die Attribute *richtig* bzw. *falsch* des entsprechenden Protagonisten hin.

Die Initialen in Großbuchstaben sind wie folgt aufzulösen:

HH: Herr des Helden

HD: Held

RE: Rückeroberungsobjekt

HF: Helfer

ST: Stifter

VB: Verbindende Person

ZM: Zaubermittel

BZ: Besitzer des Zielobjektes

ZO: Zielobjekt

HP: Herr des potenziellen Partners

PP: Potenzieller Partner

AN: Antagonist

Die farbige markierten Zellen in den Feldern und auf der x-Achse zeigen den Bezug zwischen den Mitgliedern der im Märchen vorhandenen Weltordnung und den handlungstragenden Figuren sowie ihre Zugehörigkeit zu eigenen, fremden oder neutralen Welten.

|  |  |
| --- | --- |
|  | Vertreter der ›Welt der Unsrigen‹ |
|  | Vertreter der beiden Welten |
|  | Vertreter der ›fremden Welt‹ |

Im Folgenden betrachten wir diese Figuren anhand ihrer *richtigen* und *falschen* Pendants.

Anmerkung: Es gibt einige Vorbehalte für die gesamte Nomenklatur der handlungstragenden Figuren. Die Berücksichtigung dieser Konventionen ist essenziell notwendig, um sprachliche Unstimmigkeiten zu vermeiden. Handlungstragende Figuren (Personen, Wesen, Gegenstände) stehen überall im Singular und werden durch das grammatische Genus des Terminus im Gegensatz zum Genus und Numerus der Instanz bezeichnet. Zum Beispiel wird für die weibliche Aschenputtel der Terminus rHD (richtiger Held) verwendet; die beiden älteren Brüder werden als fHD (falscher Held) bezeichnet, d. h. im Singular und im Maskulin, usw.

›HH **–** Der Herr des Helden ist das Oberhaupt seiner Familie. Handelt es sich um eine königliche Familie, so ist der Herr der König. Dieser muss von dem König unterschieden werden, der der Herr des potenziellen Partners (siehe unten) ist und nicht mit dem König gleichzusetzen ist, zu dessen Clan der Held gehört.

Wenn sich der Herr des Helden unverhältnismäßig gegenüber dem Helden verhält, wird er als falscher Herr des Helden (fHH) definiert. Beispiele hierfür sind: Ein Vater begehrt seine eigene Tochter (ATU ); er liefert seinen eigenen Sohn dem Verderben aus (ATU ); oder er lässt seine Kinder in der Wildnis zurück (ATU ). In all diesen Fällen übernimmt der Familienvater die Rolle eines falschen Herrn des Helden (fHH).

Ein falscher Protagonist ist aus dem instrumentalisierten Protagonisten zu unterscheiden, der seine echte Eigenschaft provisorisch und ausnahmslos nur aufgrund des Druckes von außen auf falsche wechseln muss. Z. B. aufgrund der bösgemeinte Verleumdung seiner älteren Söhne verordnet der König, seinen jüngsten Sohn hinzurichten oder vom Königsreich zu vertreiben (ATU ).

›HD‹– Wie oben angedeutet, gilt der Held als Maßstab für die Identifikation aller anderen Figuren im Märchen. In der Regel wird der Held durch die Nachfolger vertreten, es sei denn, im Märchen gibt es keinen Herrn des Helden (HH). Im Falle der „gewaltsame“ Kombination von zwei oder mehrere Typen kann ein für einen anderen Status bestimmter Protagonist eine Heldenrolle übernehmen, wie das im angeschlossenen Märchen üblich ist. Folgendes Beispiel: Eine riesige Schlange fordert einem armen Mann, ihm seine Töchter zur Frau zu geben. Die jüngste Tochter stimmt zu der Schlange zu Mann zu nehmen. Nach der Hochzeit stellt die Braut überraschend fest, dass ihr Mann ein prächtiger Jüngling ist, der sich in der Schlangenhaut gesteckt hatte. Bis hierher entwickelt sich die Geschichte so wie es für den Typ ATU 425 – Die suche nach dem verlorenen Ehemann üblich ist. Weitere Entwicklung dieser Geschichte meint die Verbrennung der Haut und darauffolgende Verschwinden des außergewöhnlichen Bräutigams sowie die von der Frau unternommene Such- und Rettungsaktionen. Statt solcher Entwicklung der Geschichte haben wir in diesem speziellen Fall folgendes zu erfahren: als Zeichen der Dankbarkeit schenkt der Schwiegersohn seinem Schwiegervater einen proviantzeugenden Gegenstand der ihm ein sorgloses Leben garantieren kann. Die soeben gestartete Geschichte ist als Typ 563 Tischleindeckdich bekannt in der der Held immer derjenige zu betrachten ist, der das Zaubergegenstand zum Geschenk bekommt also, diesmal der Vater und damit der Herr der opferbereitfähigen Tochter also der Heldin wobei dank der besonderen Kombination beide in ungewöhnlicher Rolle dargestellt sind.

Der Held kann eine kämpfende, eine suchende oder auch eine verleumdende und vertriebene Person sein. Nicht selten agieren im Märchen zwei Helden. Als solche gelten: Geschwister (auch Halbbruder oder Halbschwester), ein Ebenbürtiger sowie der Vertreter der dritten Generation, z. B. das Kind eines verdrängten Helden (ATU 707).

Als falsche Helden (fHD) gelten üblicherweise die Geschwister des Helden, sofern sie nicht vor dem Beginn der Heldentätigkeit geboren wurden. Die Rolle des fHD kann auch vom Ebenbürtigen übernommen werden, z. B. Schwippschwager aus dem Typ ATU 314.

›PP‹ –Der potenzielle Partner hat denselben soziale Status wie der Held, stammt jedoch aus der fremden Welt. Gewöhnlich hat der Partner einen eigenen Herrn (HP). Die Beziehung zwischen dem potenziellen Partner (PP) und dem Helden (HD) beginnt immer aufgrund der Initiative einer der beiden Figuren, meistens durch die männliche Figur, selbst wenn die männliche Figur ein potenzieller Partner ist und nicht der Held, wie zum Beispiel im ATU 425. Daher ist es schwierig, eine weibliche potenzielle Partner von einem weiblichen Zielobjekt (ZO, siehe unten) zu unterscheiden.Letztere kann den Helden zwar heiraten, gilt jedoch nicht als potenzielle Partnerin für den Helden, sondern eher als Beute, die üblicherweise für den Auftraggeber, den falschen Herrn des Helden (fHH) oder den richtigen Antagonisten (rAN) bestimmt ist. Die Initiative, eine solche Figur zu gewinnen, geht vom rAN oder vom fHH aus. Es ist ebenfalls schwierig, einen potenziellen Partner aus dem Rückeroberungsobjekt (RE) zu unterscheiden. Ein Identifikationsmerkmal ist die Heiratstüchtigkeit des Objekts, es muss also nicht der Familie des Helden angehören. Zum Beispiel gilt eine befreite Frau im ATU 301 als potenzielle Partnerin, auch dann, wenn sie zuvor geraubt wurde und der Held den Auftrag des Königs befolgt, um die entführte Frau zurückzugewinnen. Dieses Objekt wird weiterhin als potenzielle Partnerin betrachtet, selbst dann, wenn der Held sie aus verschiedenen Gründen nicht heiraten möchte.

Im Fall eines falschen potenziellen Partners (fPP) handelt es sich in der Regel um die gleichgeschlechtlichen Geschwister (manchmal auch Halbbruder oder Halbschwester) des richtigen potenziellen Partners oder seine Ebenbürtigen. Ein typisches Beispiel wären die ältere Schwester der Königstochter im Märchen ATU 314. Wie bekannt heiraten die ältere Königstochter die Männer aus den vornehmen Familien, wenn die Jüngste zum kahlköpfigen Gärtner wählt der in der Tat ein goldhaariger Jüngling ist der seine Schönheit mit tierischen Magen auf dem Kopf verhüllt.

›HP‹ –Der Herr des potenziellen Partners repräsentiert denselben Stand wie der Herr des Helden, stammt jedoch aus der fremden Welt. Seine Hauptfunktion besteht darin, die Hochzeitsaufgaben und allgemein die Voraussetzungen zu stellen, und wenn nötig, die Freier zu verfolgen. Tut er das nicht oder sorgt sogar dafür das Paar zu unterstützen handelt es sich um den falschen Herr des potenziellen Partners (fHP).

›RE‹ –Das Rückeroberungsobjekt (RE) kann sowohl eine Person als auch ein Gegenstand, ein Tier oder ein Zaubermittel sein. Es handelt sich um das Objekt, das vor dem Beginn der Aktivitäten des Helden in seiner Welt vorhanden war und nun zurückgeholt werden muss. Ist das Objekt nach dem Beginn der Aktivitäten des Helden weggenommen, verschollen oder verschwunden, behält es den Status bei, den es vor der Beginn der Krise hatte, und muss nicht als RE betrachtet werden (beispielsweise bleibt der Schlange-Jüngling aus dem ATU 425 auch dann potenzieller Partner, als er verschwunden ist und von der Gattin (HD) gesucht wird.) Das Vorhandensein des Rückeroberungsbedarfs bereits vor Beginn der Aktivitäten oder der Geburt des Helden oder des Helfers ist wichtig, um das gesuchte Objekt als Rückeroberungsobjekt (RE) zu definieren. Das Rückeroberungsobjekt verhält sich in den meisten Fällen sehr aktiv. Der Held wird beauftragt, die entführte Mutter zurückzuholen. Sie hilft dem Helden dabei, den Aufenthaltsort der externen Seele des Antagonisten auszuspionieren. Das Rückeroberungsobjekt gehört zur eigenen Welt und kann mit verschiedenen Ständen vertreten sein: Nachfolger, beispielsweise die Geschwister, die vom Antagonisten bereits vor der Geburt des Helden festgenommen wurden (ATU 328). Oberhaupt, wenn es sich beispielsweise um die Rückeroberung der entführten Mutter handelt, die jedoch ebenfalls vor dem Beginn der Aktivitäten des Helden entführt sein muss. Jedoch nicht vor der Geburt des Helden, wie das im Typ ATU 650A - Der starke Hanns vorkommt. In einigen Fällen ist es schwer, das RE von der potenziellen Partnerin zu unterscheiden. Das Mädchen aus dem Typ ATU 301 kann sowohl Braut als auch geraubtes Objekt sein, das zurückgeholt werden muss. In solchen Fällen ist auf den Bezug zwischen dem betroffenen und anderen Protagonisten zu achten. Wenn ein Protagonist einen eigenen Herrn hat und sich in der fremden Welt befindet, handelt es sich um die potenzielle Partnerin.

Das RE kann dann falsch sein, wenn es sich gegen den Helden wendet. Wenn der Held seine, vom AN festgehaltenen Brüder befreit und diese ihn dann in den Brunnen werfen, sind die Brüder die Falschen Rückeroberungsobjekte (fRE) und nicht fHD (diese können sie sowieso nicht sein, weil sie vor dem Beginn der Aktivitäten des Helden verschollen sind, vgl. ATU 303A + 550).

›ZO & BZ‹ –Das Zielobjekt und der Besitzer des Zielobjekts. Das Zielobjekt kann sowohl eine Person als auch ein Gegenstand, ein Tier oder ein Zaubermittel sein. Dieses Objekt gehört zu fremder Welt. Das Zielobjekt kann sich sowohl aktiv als auch passiv verhalten. Zum Beispiel der richtige Held (rHD) wird vom falschen Herrn des Helden (fHH) beauftragt, einen Löwen (ZO) zu holen. Der Löwe leistet Widerstand, wird jedoch besiegt und mitgebracht. Der rHD wird vom richtigen Herrn des Helden (rHH) beauftragt, ein Pferd (ZO) zu holen. Der Held stiehlt das Pferd, das zwar inaktiv ist, aber dem rHD später andere Aufgaben lösen hilft, indem es als Helfer fungiert (vgl. ATU 550).

In den meisten Fällen haben diese Objekte ihre Besitzer. Der beauftragte Held kommt oft bei der Eroberung des Objekts unmittelbar mit dem Besitzer in Kontakt. Es ist üblich, dass der Besitzer selbst als Zielobjekt angefordert wird, was anschließend zur Bestrafung des Auftraggebers führt (typische Beispiele ATU 328, 531). Die weibliche Figur des Zielobjekts ist von der potenziellen Partnerin (PP) auch dadurch zu unterscheiden, dass sie keiner Herrschaft untersteht. Nach ihrem Stand soll die weibliche Figur des Zielobjekts eine Magin bzw. ein Gegenstand oder Besitz des Magers sein. Dies bedeutet jedoch nicht, dass alle Figuren im Märchen, die mit magischen Eigenschaften ausgestattet sind, der Kategorie Zielobjekt angehören. Ein Beispiel hierfür ist das Märchen ATU 313, in dem der Jüngling (rHD/rPP) beim Zauberer (rHP/rHH) gerät und sich in dessen Tochter (rPP/rHD) verliebt, mit der er später vor dem Zauberer rHP/rHH flieht. Ein Zielobjekt kann auch eine abstrakte Aufgabe sein, wie z. B.: Acker pflügen, Holz holen, Zoll erheben usw., die nicht als Protagonisten des Märchens betrachtet werden.

Ein falsches Zielobjekt liegt vor, wenn das Objekt zugunsten des Helden handelt. Beispielsweise wird nach dem Organ eines Tieres gesucht, und das Tier schenkt dem Helden seinen Jungen. Die Schöne folgt dem Helden, ohne dabei Widerstand zu leisten, usw. Dass diese Objekte später dem Helden helfen, ist jedoch üblich. Im Fall von Zaubergegenständen könnte es sich um ein falsches Objekt handeln, wenn es ausgetauscht wird, zum Beispiel neidische Brüdern wechseln das vom jüngsten Bruder beschaffene Lebenswasser (rZO)durch das salzige Meerwasser aus (fZO).

›ZM‹ –Ein Zaubermittel ist nur dann als solches zu definieren, wenn es nicht als Zielobjekt fungiert. Es muss also nicht gezielt gesucht und erworben werden, sondern kann geschenkt, bestellt, gefunden oder entwendet werden. Der Zauberring, den der Held als Belohnung für seine guten Taten erhält, ist kein Zielobjekt, sondern ein Zaubermittel (ZM). Im Gegensatz dazu ist das Lebenswasser, das der Held im Auftrag seines Vaters beschafft, das Zielobjekt (ZO) und nicht das Zaubermittel, obwohl es tatsächlich magische Eigenschaften hat. Wenn ein echter Ring durch einen falschen ausgetauscht wird, handelt es sich um das falsche Zaubermittel (fZM). Das Gegenteil gilt für den Fall des ausgetauschten Lebenswassers (fZO, siehe oben).

ZM darf man nicht in HF verwechseln. Auch stark personalisierte Zaubermittel die einige Funktionen von helfenden Figuren übernehmen können, bleiben dennoch als ZM weil ihr Handeln durch keine Tugend gesteuert wird sondern durch die geerbten Eigenschaften.

›ST & HF‹ –Der Stifter und der Helfer. Der Stifter kann sowohl ein Mensch als auch ein Tier, eine Pflanze oder ein mythisches Wesen sein. Der Stifter liefert dem Helden einen notwendigen Gegenstand, eine Fähigkeit oder Informationen, gewährt ihm Asyl bzw. Schütz, mischt sich allerdings nicht in die Handlung des Helden ein. Die von dem Stifter gelieferte Information zeichnet sich dadurch aus dass sie eine Anweisung, Rat oder Lösungsweg enthält und niemals den Hinweis auf die Schädigung oder Notlage die vom Held beheben werden soll.

Der Helfer (HF) ist jemand, der den Helden begleitet und gemeinsam mit ihm handelt. Das gemeinsame Wirken mit dem Helden bei der Lösung der Aufgabe oder Behebung der Notlage ist ein wichtiger Faktor, um den Helfer vom Stifter zu unterscheiden. Manchmal können die Funktionen von Stifter und Helfer doch in einer Figur verflochten sein, wie zum Beispiel ein Tier-Schwager aus ATU 552. Er zeigt dem Helden zunächst den Weg zum Antagonisten und übernimmt somit die Funktion des Stifters. Dann jedoch, als der Held im Zweikampf mit dem Antagonisten getötet wird, erweckt ihn derselbe Schwager wieder zum Leben und erfüllt dadurch die Funktion des Helfers.

Nach seinem Stand kann ein Helfer ein Mager oder ein Angehöriger des Magers sein. Stiften und helfen können fast alle Protagonisten im Märchen, einschließlich des Antagonisten. Der Stifter oder Helfer selbst kann jedoch nichts anderes tun als zu stiften und zu helfen.

Der falsche Stifter (fST) bzw. falsche Helfer (fHF) ist jemand, der dem Bösen hilft oder ihm etwas stiftet, zum Beispiel die von einem falschen Helden beauftragte Hexe. Auch die Wesen, die in der fremde Welt beim Besitzer des Zielobjektes wache halten (ATU 551), oder dem Antagonist bei der Verfolgung Hilfe leisten (ATU 313, 302C\*), gelten als falsche Helfer.

›VB‹ –Die verbindende Person wird durch ein menschliches oder mythisches, jedoch eher anthropomorphes Wesen dargestellt. Ihre Hauptfunktion besteht darin, die Vermittlung zwischen dem Helden und einer anderen handlungstragenden Figur zu gewährleisten oder den Helden über die bestehende Krise bzw. notwendige Belastungen zu informieren. Typischerweise werden in der Rolle der verbindenden Person Untertanen eingesetzt, wie etwa eine alte Gastgeberin, ein Wirt oder ein Hirt. Oftmals wird diese Rolle vom Herrn des Helden, meistens von der Mutter übernommen. Also Protagonist mit dem Status rHH schließt die Rolle der verbindenden Person (VB) ein.

Eine verbindende Person wird zur Falschen, wenn sie zu Gunsten des Antagonisten handelt. Häufig finden sich in dieser Rolle Diener, Berater usw., die beim bösen König beschäftigt sind. Die Handlung der falschen verbindenden Person ist das Gegenteil dessen, was die Richtige tut (muss aber nicht als solches sein). Als typisch gilt die Rolle eines Denunzianten oder initiierenden der böswilligen Aufträge.

›AN‹ –Antagonist (Gegenspieler, Schädling): Der Antagonist gehört zur fremde Welt und kann praktisch durch alle Stände vertreten werden. Wie oben angedeutet, kann seine Funktion auch von einem falschen Protagonisten, jedoch aus der eigenen Welt, übernommen werden. Besonders verbreitete Fälle sind der falsche Herr des Helden (fHH) und der falsche Held (fHD).

Ein falscher Antagonist, also eine Böse der zu Gunsten des Helden handelt ist nicht anzutreffen aber theoretisch denkbar. In einem Märchen können mehrere Antagonisten auftreten. Wenn der Drache getötet wird und seine Schwester versucht, Rache zu nehmen, gehört auch die Schwester des Drachen zu derselben Kategorie der Handlungstragenden Personen.