# Handlungsabschnitte im Märchen und ihre Organisation

Die Segmentierung des Märchens basiert auf zwei empirisch erkennbaren Entitäten: der Vollgeschichte oder Story und den Motiven. Das eine wird durch den gesamten Text, das andere durch den Auftritt der handlungstragenden Personen im gesamten Text identifiziert.

Im Kontext der Segmentierung von Märchen ist die Rolle der zweiten Entität von entscheidender Bedeutung. Wenn wir berücksichtigen, dass volkstümliche Märchen keine detaillierten Porträts, Naturbeschreibungen oder Gefühlsschilderungen enthalten, wird die universelle Anwendbarkeit des Auftritts handlungstragender Figuren als Maßstab für die Segmentierung von Märchen unbestreitbar.

Auftritt der handlungstragenden Figur im Märchen ist den im Drama explizit markierten Szenen gleichzustellen. Wenn wir ein Märchen als Drama aufzeichnen würden, könnten wir den Text in segmentierte Teile aufteilen, die den Motiven entsprechen. Ein Beispiel dafür ist die segmentierte Zusammenfassung des Märchentyps *ATU 551 - Das Wasser des Lebens* (siehe unten).

Der Auftritt selbst kann im Text in verschiedenen Formen dargestellt werden, wie zum Beispiel:

1. Bericht über das, was ein Protagonist gerade erlebt oder worunter er leidet, zum Beispiel: Der König wird blind (König).
2. Bericht darüber, was gerade zwischen mehreren Protagonisten geschieht, zum Beispiel: Der König beauftragt seinen Sohn, nach seinem Tod sein Grab zu bewachen (König, jüngster Bruder, älteren Brüder).
3. Bericht über den Umgang von zwei Parteien mit dem Dritte, ohne dass diese daran aktiv beteiligt ist. Zum Beispiel: Der jüngste Bruder gibt dem Freier seine Schwester zur Frau (Freier, jüngster Bruder, die Schwester kommt hier gar nicht zum Vorschein).
4. Bericht darüber, wie zwei Figuren gegenseitig interagieren, zum Beispiel: Der Jüngling tötet im Zweikampf das Ungeheuer (Jüngling, Ungeheuer).
5. Ein besonderer Fall ist die Erzählung innerhalb der Erzählung, wie zum Beispiel in *ATU 449 -* *Sidi Numan*.

Die Liste lässt sich erweitern.

Die Motive bevor sie in die Vollgeschichte integriert werden, lassen sich in dem mittleren Gebilde organisieren. Dieses Gebilde ist traditionell unter dem Namen Episode bekannt.

Durch den Auftritt einer handlungstragenden Figur im Märchen kann eine Episode eingeleitet, fortgesetzt oder abgeschlossen werden. Jede Episode stellt Einheit von folgenden Handlungsphasen dar:

**– Krise auslösen) – und – Krise nachvollziehen – und – (Krise bekämpfen – oder – Krise missachten) – und – (Krise lösen – oder**

Ein Bild, das Kreis enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Krise ist ein Zustand, der eine Lösung braucht. Jedes Motiv bezieht sich auf eine Krise und stellt eine Phase ihres Verlaufs dar.

Jedes Motiv ist nach seinem **Wert**, **Sinn** und **Folge** zu bestimmen.

Nach dem **Wert** kann ein Motiv positiv, negativ oder ambivalent sein.

Die **Folge** des Motivs bestimmt seiner Zugehörigkeit zu bestimmter Episodenphase und somit die gegenseitige Spannung zwischen zwei Motive, die miteinander Konsequenz verbunden sind: *Offenkundigkeit* vs. *Handlung* mit zweierlei Ergebnissen: *Lösung* vs. *Auslösung der Krise*.

Was den **Sinn** des Motivs angeht, so kann ein Motiv entweder einen *Bonus*- oder *Lastenausgang* haben. In einigen Fällen kann ein Ausgang auch beide Sinne haben (darüber unten). Ein Motiv mit Bonus-Ausgang dient der Förderung der handelnden Figur (es stellt ihr Ausrüstung, Gegenstände, Informationen, Versprechen oder Helfer zur Verfügung, die ihr in der Not helfen können). Ein Motiv mit Lastenausgang fordert hingegen den Verbrauch der gesammelten Bonus-Ressourcen, um die Behebung der Krise näher zu bringen.

Der Etalon für die Bestimmung vom **Wert** eines konkreten Motivs ist allein der Faktor des Helden wichtig. Die Beteiligung des Helden an einem Motiv ermöglicht es, den Wert des Motivs entsprechend seiner Auswirkung auf das Interesse des Helden eindeutig zu bestimmen. Problematisch sind hingegen die Motive ohne Teilnahme des Helden. In solchen Fällen hängt die Beurteilung des Motivs ausschließlich von den Ergebnissen der Handlung ab. Hat die Handlung negative Ergebnisse für den Helden, dann wird das Motiv als negativ bewertet. Z. B. verleumden die älteren Brüder den Jüngsten beim Vater so ist das Ergebnis des Motivs eindeutig negativ zu bewerten. Hat das Motiv kein direktes Ergebnis für den Helden, dann wird der Wert des Motivs nach seinem absoluten Wert beurteilt. Z. B. Scheitert ein falscher Held bei der Prüfung des potenziellen Stifters, handelt es sich um ein Bonus-Motiv mit negativem Wert (Grund für diese Bewertung dient die Perspektive des richtigen Helden: für ihn wäre dieselbe Ausgang einem Bonus-Motiv mit einer negativen Folge gleich).

Vor der Offenkundigkeit der Krise muss sie erst einmal ausgelöst werden. Die Auslösung der Krise ist das Resultat einer Handlung. Davon geht aus, dass eine Handlung, die eine vorhandene Krise löst, kann gleichzeitig eine neue Krise auslösen oder sie offenkundig machen.

Folgendes Beispiel: der vor der schweren Aufgabe stehende Held wendet sich den Stifter an, dem er einmal geholfen hat und bittet ihn um die Gegenleistung. Hiermit handelt es sich um die Offenkundigkeit der Krise für deren Lösung neben dem Helden auch der Stifter mit einbezogen werden muss. Der Stifter händigt dem Helden die Handlungsanweisung aus, mit deren Hilfe er zur Lösung der vor ihm gestellte Aufgabe näherkommen kann, z. B. den Trick zur Erbeutung eines Reittieres. Der Held folgt der Handlungsanweisung des Stifters und ergreift das Objekt, das er später zu seinem Auftraggeber übergibt.

Schauen wir uns diese Handlungskette genauer an so wird es uns auffallen, dass das Ausrüsten des Helden mit Handlungsanweisungen nicht nur als Lösung der Krise gilt (Behebung des Mangels an die Erbeutungsmethode), sondern auch als Offenkundigkeit einer bevorstehenden Krise. Für solche Krise ist die Erbeutungsnotwendigkeit des Zielobjektes (hier eines Pferdes) zu halten.

Eine Krise existiert nicht als eigenständiges Motiv, sondern ist entweder die Folge einer Handlung oder die Offenkundigkeit eines solchen Handlungsergebnisses.

**Die Offenkundigkeit** der Krise ist die Situation, in der die Krise bekannt gemacht oder erkannt wird. Die Offenkundigkeit der Krise kann negativ, positiv oder ambivalent sein. Beispiele:

* Der Zwerg prüft die Höflichkeit der handelnden Figur, um ihr weiterzuhelfen. Hier liegt eine positive Absicht vor, die darauf abzielt, jemandem zu helfen.
* Ein Mädchen erkennt seinen Makel und wird neidisch auf die Schönheit der Schwester. Dies stellt eine negative Absicht dar, die darauf abzielt, jemanden zu verderben.
* Auf dem Schild bei einem Kreuzweg steht die Warnung, die ignoriert werden muss, um Erfolg erzielt zu werden. Also der Schild spielt die Funktion einer ambivalenten Offenkundigkeit, das, was richtig ist wird als falsch bezeichnet und umgekehrt.

Der Grund für die Krise und die offenkundig gemachte Krise können manchmal ganz verkehrt erscheinen. Ein Beispiel: Der König fühlt sich durch den Helden bedroht (Grund der Krise) und will ihn beseitigen. Deshalb erteilt er dem Helden eine unlösbare Aufgabe, bei deren Erfüllung er sterben soll. Die Offenkundigkeit der Krise lautet jedoch nicht so, wie die Krise heißt, etwa: „Du musst vom Löwen gefressen werden“, sondern so: „Du musst ein Löwenfell beschaffen“. Weil die Offenkundigkeit das Ziel hat, den Helden zu verderben, ist sie trotz ihres Inhalts negativ.

Der Kenntnisnahme der Krise wird durch eine entsprechende **Handlung** gefolgt. Eine positive Handlung schafft entweder einen Bonus für weitere Handlungen oder ermöglicht die Wiedergutmachung der Folgen einer negativen Handlung (Behebung der vorhandenen Krise). Eine negative Handlung lässt hingegen die vorhandene Krise bestehen oder löst eine neue Krise aus. Handlungen mit dilemmatischen Werten können beides tun, wie das Füttern des Vogels mit eigenem Fleisch oder die Tötung eigener Kinder zur Rettung des versteinerten Freundes.

Die Handlung kann verschoben werden. In solchen Fällen wird die Offenkundigkeit einer Krise durch die Offenkundigkeit einer nächsten Krise gefolgt. Es kann auch vorkommen, dass im Rahmen einer Krise begonnene Handlungen durch eine neue Handlung aus dem Rahmen derselben Krise gefolgt werden. Gewöhnlich stellt eine solche Handlung einen **Mehrwert** der vorherigen Handlung dar, insbesondere in sogenannten Bonusepisoden. Obwohl der Mehrwert der Handlung als ein autonomes Motiv etabliert ist, ist er nach seinem Wert und Sinn von dem vorherigen Motiv nicht zu unterscheiden (daher auch sein Name – Mehrwert). Anders gesagt, das Resultat dessen, was und wie gehandelt wurde, ist vollkommen von der eigentlichen Handlung abhängig oder sogar in sie beinhaltet. Ein Beispiel: Der ältere Bruder verhält sich frech gegenüber dem Zwerg und verpasst den Bonus von ihm. Das Verhalten des falschen Helden kann hier sowohl die Handlung als auch deren Ergebnis wahrgenommen werden. In einer anderen Variante wird dem falschen Helden nicht nur die potenzielle Hilfe untersagt, sondern er kann gelähmt oder anderweitig verhindert werden (hier gilt die Lähmung als Mehrwert der negativen Handlung).

Die Ergebnisse der Segmentierung des Märchens in Handlungsabschnitte lassen sich wie folgt zusammenfassen: Die kleinste empirisch erkennbare Entität für die Segmentierung des Märchens entspricht dem Auftritt der handlungstragenden Person(en), d.h., der Szene.

Der Wechsel zwischen den Szenen in der Erzählung entspricht dem Wechsel zwischen den Segmenten des Märchens. Die kleinste Kategorie dieser Segmente sind Motive, Motive bilden Episoden, die wiederum für die Bildung der Vollgeschichte zuständig sind.

Ein Motiv ist entweder einer Offenkundigkeit oder einer Handlung gleich das eine in einer Episode thematisierten Krise widerspiegelt und beginnt und endet im Laufe eines Auftritts bzw. einer Szene.

Ein Auftritt (eine Szene) besteht wenigstens aus einem Motiv und kann die Motive von mehr als einer Episode enthalten. Also ein Auftritt ist nicht immer einem Motiv gleich.

Eine Episode setzt sich aus den Motiven zusammen, die die Anfangs- und Lösungsphasen der in ihr thematisierten Krise darstellen.

Motive einer Episode können durch die Motive aus anderen Episoden getrennt werden, daraufhin kann eine Episode entstehen, die praktisch die ganze Geschichte umfasst. Die schematisierte Darstellung einer solchen Konstellation könnte wie folgt aussehen:

[Geschichte [Episode1 [Motiv1.1 + Motiv1.2]] + [Episode2 [Motiv2.1 + Motiv2.2 + Motiv2.3]] + [Episode1[Motiv1.3]]]

Wobei jedes Pluszeichen optional, und jede durch das Pluszeichen getrennte eckige Klammer bindend auf die Grenze zwischen zwei verschiedenen Szenen hinweist.