## **Markup**

### **Tupel *m***

Das Markup wird uns helfen, Märchen so zu annotieren, dass alle ihre inhaltlichen Eigenschaften allein anhand dieser Annotationen vergleichbar sind. Die Entwicklung eines solchen Markups ist aufgrund der maximalen Verdichtung der inhaltlich-strukturellen Informationen möglich. Dabei dürfen die Anforderungen an die höhere Ausdruckspotenzial, Anwendungsfreundlichkeit sowie die Kompaktheit des Markups nicht aus den Augen verloren werden.

Zwecks der restlosen Erschließung der von uns oben erfassten Eigenschaften des Motivs (kurz ***m***) versuchen wir, es als ein 4-Tupel von folgenden Attributen darzustellen:

Attribut ***a*** erfasst die Zugehörigkeit des Motivs zum Typ der Geschichte (ATU Index), ***b*** erfasst die Zugehörigkeit des Motivs zu einer Folge (Handlung oder Offenkundigkeit) sowie zum dessen Wert (negativ, positiv, ambivalent), ***c*** fasst den Inhalt des Motivs in einem Wortlaut zusammen, und ***d*** erfasst die Nomenklatur der im Motiv beteiligten Figuren.

Hier geben wir die Beschreibung der Variationen jedes dieser Attribute im Einzelnen:

#### **Attribut a**

Jedes Motiv ist Teil einer Episode. Episoden bilden die Vollgeschichte. Also sind jede Episode und damit auch jedes Motiv Bestandteile eines Geschichtentyps. Diese sind, wie bekannt, in einem internationalen Typenkatalog erfasst und entsprechend indiziert. Wir bezeichnen diese Eigenschaft des Motivs mit dem Kleinbuchstaben ***a*** (für ATU) und der darauffolgenden Typennummer, zum Beispiel,

*a300* für den Typ *ATU 300 – Drachentöter*.

Dieses Mal beschränken wir die Menge ***a*** auf die Vertreter des Subgenres Zaubermärchen. Dieses umfasst die Typen von ATU 300 bis ATU 749.

#### **Attribut b**

Markierung der Zugehörigkeit des Motivs zu dem bestimmten Folgen ist durch entsprechende konventionellen Zeichen Möglich:

|  |  |
| --- | --- |
| Zeichenname | Die Folge (Art des Motivs) |
| *Ef* | Offenkundigkeit der Krise |
| *Ha* | Handlung in der Krise |

Die Variationen nach dem unterschiedlichen Wert jeder von diesen Folgen lassen sich wie folgt unterscheiden:

|  |  |
| --- | --- |
| Zeichen | Die Folgen (Art des Motivs) |
| F (großes *Ef*) | Offenkundigkeit der Krise mit positivem Wert |
| f (kleines *Ef*) | Offenkundigkeit der Krise mit negativem Wert |
| Ff (beide *Ef*) | Offenkundigkeit der Krise mit ambivalentem Wert |
| H (großes *Ha*) | Handlung in der Krise mit positivem Wert |
| h (kleines *Ha*) | Handlung in der Krise mit negativem Wert |
| Hh (beide *Ha*) | Handlung in der Krise mit ambivalentem Wert |
| HF (großes Ha und kleines Ef) | Handlungsanweisung |
| hf (kleines Ha und kleines Ef) | Fehlende oder abzuratende Handlungsanweisung |

Zusammengefasst sieht die Menge der Variationen des Elements *b* wie folgt aus:

Einiges mehr über die Attributwerte HF und hF: Im Gegensatz zu anderen Werten erfassen diese Attribute beide Episodenphasen: Ha für Handlung und Ef für Offenkundigkeit. Grund dafür ist die oben erwähnten polysemen Natur der Handlungsanweisungen. Diese enthalten sowohl Informationen, die dem Helden den Lösungsweg erklären oder ihn mit einer Anleitung ausstatten (H), als auch den Auftrag, den der Held erfüllen muss (je nach dem Status des Auftraggebers F oder f).

#### **Attribut c**

Inhalt der Aktion stellt einen Wortlaut dar und zählt somit zum informativsten Bestandteil des Markupelements. Dieser Wortlaut entspricht dem inhaltlichen Wert des im Rahmen einer Episodenphase stattgefundener Aktion, z.B. *"Heilmittel beschaffen"*.

Im Gegensatz zu anderen Attributen des Tupels, deren Variationen bereits vorbestimmt sind, ist eine endgültige Fertigstellung der Wortlautliste, also Variationen für das Attribut c*,* eher undenkbar. Es kann immer Variationen geben, die neue Formulierung fordern. Bereits aus diesem Grund zählt das Konzipieren eines Modells für die vorschriftliche Herstellung der Wortlautwerte zu wichtigste Aufgabe bei dem Bau des Markups. Ohne Lösung dieser Aufgabe wäre standardmäßiger Einsatz des Markups zum Scheitern verurteilt.

Dank der Nutzung der Tupel-Konstruktion des Markupelements ist es möglich, einen und denselben Wortlaut in bestimmten Fällen mehr als einmal zu benutzen. Diese Kategorie von Wortlauten nennen wir die Klon- Variante.

Klonen oder unveränderte Anwendung eines Wortlautes ist gewöhnlich möglich beim Wechsel zwischen der Offenkundigkeit als Beauftragung und dem Resultat der danach geleisteten Handlung (mit positiven oder negativen Folgen). Die Variation des Wortlauts ist dabei durch den Wechsel von b Attributen zu erzielen. Anhand des Attributes d ist außerdem möglich die durch die Klon-Wortlauten erfasste Inhalte weiter zu kontextualisieren.

Folgendes Beispiel:

*F:Heilmittel\_beschaffen:rHD\_rHH*

Das Element erfasst den vom Herrn des Helden (rHH) zum Helden (rHD) mit guter Absicht erteilten Auftrag (F), ihm ein dringend benötigtes Heilmittel zu beschaffen.

Durch den Wechsel F durch f und rHH durch rAN, hätte derselben Wortlaut einen wesentlich anderen Inhalt zusammenfassen können. Das wäre nämlich der vom Antagonisten mit einer schlechten Absicht erteilte Auftrag, der Held bei der Erfüllung der unlösbaren Aufgabe, hier bei der Beschaffung des Heilmittels, verderben lassen. Das entsprechende Markupelement sieht wie folgt aus:

*f:Heilmittel\_beschaffen:rHD\_rAN*

Durch den weiteren Wechsel der Werten vom Attribut ***b*** ist außerdem möglich der Mehrwert der positiv, negativ oder ambivalent ausgegangenen Handlung zu bezeichnen. Das folgende Markupelement kann z. B. wie folgt aufgelöst werden: Der Held endet seine Handlung zur Suche des Heilmittels mit positiven Folgen und händigt seinem Beauftragten das benötige Zielobjekt aus:

*H:Heilmittel\_beschaffen:rHD\_rHH\_rZO*

Kämme ein Zwischenfall vor, bei dem das richtige Lebenswasser vom falschen Helden (hier von neidischen Brüdern) durch das einfache ausgewechselt wird, so könnte auch diesen Fall durch denselben Wortlaut, mit gewechselten Werten von ***b*** und ***d*** Attributen erfasst werden:

*Hh:Heilmittel\_beschaffen:rHD\_rHH\_fZO*

Ein anderer Einsatz der Klon-Methode ist für die Zusammenfassung des ersten Treffens zwischen dem Helden und dem Stifter oder dem künftigen Weggefährten möglich. Das Letzte kann sowohl ein Helfer als auch ein falscher Held sein. Bei solchen Fällen handelt es sich gewöhnlich um die Probestellung der handelnden bzw. reisenden Figur und deren Reaktion. Die älteren Brüder antworten frech auf die Frage des ihnen auf dem Weg begegneten Männleins und ernten Misserfolg bei der Erfüllung der Aufgabe. Der jüngste Bruder benimmt sich höflich gegenüber dem Männlein und sichert somit seine Hilfe, die in unterschiedlicher Form auftreten kann. Die Begegnung mit dem Zwerg und deren Vorgang kann man z. B. mit Hilfe folgendes Wortlauts erfassen *Höfliches\_Verhanten* Präfixe ***Ef*** und ***Ha*** hätten dabei auf die Phase des Treffens hinweisen können: *F:Höffliches\_Verhalten* als [verschleierte] Offenkundigkeit der Voraussetzung für die potenzielle Hilfe und *H:Höffliches\_Verhalten* als positive Reaktion des Helden auf diese Voraussetzung oder auch *h:Höffliches\_Verhalten* als negative, unhöfliche Reaktion des falschen Helden auf derselben Probe.

Nicht alle, miteinander konsekutiv verbundene Phasen einer und derselben Handlung, lassen sich durch das Klonen des Wortlauts erfassen. Um den Zusammenhang zwischen diesen Handlungen bzw. Handlungsphasen auch in diesen Fällen trotzdem fixieren zu können wird sogenannte **Ableitungsmethode** verwendet. Dabei übernimmt ein charakterisierendes Stichwort, in der Regel, ein Nomen die Funktion einer Achse, wodurch mehrere, inhaltlich nacheinander folgende Wortlaute trotz ihrer Unterschiede in Verbindung bleiben, (aus pragmatische Grunde wir eine solche Achse im Wortlaut mit großgeschriebene Buchstaben markiert) z. B.

*h:SCHWEIGEPFLICHT\_erhängen* > *H:SCHWEIGENPFLICHT\_beheben*

Am häufigsten ist diese Methode bei der Zusammenfassung solcher Handlungsphase einzusetzen wie die Auslösung und der Lösung der Krise, oder die Offenkundigkeit einer vorbestimmten Krise und deren Eintritt, z. B.

*h:****Kontakt****\_abbrechen* > *F:****Kontakt****\_wiederherstellen* > *H:****Kontakt****\_wiederherstellen*

*h:* ***Krankheit****\_löst\_aus* > *F:****Krankheit****\_Beheben* > *H:****Krankheit****\_Beheben*

Stichwörter einige Ableitungen können mehr als zweimal wiederholt werden z. B. *Tabu*, *Missetat* und *Vortäuschung*. Dabei gibt es mehrere Varianten von Tabu als Offenkundigkeit und eine Handlung, als die Folge, nämlich: *h:Tabu\_wird\_gebrochen*.

Dasselbe gilt auch für die Missetat[[1]](#footnote-2) und Vortäuschung[[2]](#footnote-3).

Neben der Klonierung und Ableitung wird es versucht die Zahl der Prädikate in dem Auslaut des Wortlauts so stark wie möglich zu reduzieren. Dafür werden die Handlungen, die sich unter einer Kategorie generalisieren lassen, überall mit gleichem Verb bezeichnen. Derzeit sind folgende solche Prädikate in Einsatz:

* beheben – gilt als gemeinsames Prädikat für die Offenkundigkeit und/oder Lösung der Krise.

*h:Wassermangel\_löst\_aus*

*F:Wassermangel\_****beheben***

*H:Wassermangel\_****beheben***

*h:Demutigung\_des\_verleumdeten\_Helden*

*H:Demutigung\_****beheben***

* erhalten – gilt als gemeinsames Stichwort für den Mehrwert der zum Bonusbringenden Interaktion zwischen dem Helden und dem Stifter.

*H:Reittier\_****erhalten***

*H:Wegweisung\_****erhalten***

*H:Weisheiten\_****erhalten***

* ergreifen / entgegentreten / anpacken – fasst die Handlung zusammen, bei der das Zielobjekt oder sein Besitzer oder Aufgabe, der kein Objekt hat erstmal erfasst wird (bevor er/sie/es behoben oder beschaffen wird).

*HF:Reittier\_ergreifen*

*H:Reitier\_ergreifen*

* beschaffen – wird als gleiches Stichwort verwendet, um die Mitteilung und Erfüllung jeweils eines Auftrages zu erfassen (jedoch nicht das erstmalige Ergreifen des Zielobjektes oder seines Besitzers).

*F:Heilmittel\_beschaffen*

*H:Heilmittel\_beschaffen*

*f:Schöne\_beschaffen*

*H:Schöne\_beschaffen*

* nachgeben – gilt als generalisierte Form solcher Verhalte wie: Akzeptieren oder Ablehnen eines Angebotes, sowie eine richtige oder falsche Reaktion auf die Gefahr, Verführung, Provokation oder Vortäuschung.
* aneignen -
* deuten - kommt in den Wortlauten vor, die erklärungsbedürftigen Verhalten von Figuren beschreiben. Es handelt sich gewöhnlich um die Figuren die dem reisenden Helden begegnen und ihn auf die Suche nach der entsprechende Deutung anregen, z. B.:

*F:Betrügerei\_deuten*

*H: Betrügerei\_deuten*

*F:Kleptomanie\_deuten usw.*

Die Wortlaute mit den Stichworten *beheben*, *beschaffen*, *erhalten*, *ergreifen*, *nachgeben* können bereits geklonte oder abgeleitete Variante sein.

Ein weiteres, verhältnismäßig wichtiges Teil des Markups besteht aus sog. Monowortlaute. Sie bezeichnen gewöhnlich Ergebnisse oder Zwischenergebnisse der Handlungen, die durch die geklonten oder abgeleiteten Wortlaute erfasst sind. oder den sog. Mehrwert von Aktionen darstellen, die im Laufe der Geschichte keine Ausklang bekommen Z. B.:

*H:Geboren\_werden*

*H:Eigene\_Lebensgeschichte\_Erzählen*

*H:Heiraten,*

*H:Bestrafung,*

*h:Sterben\_eines\_Familienmitgliedes*

*h:Ungeheurlichkeit usw.*

Die Methoden wie Klonen und Ableitung der Wortlaute fördern die einheitliche und benutzerfreundliche Anwendung des daraus entwickelten Markups und gewähren eine hohe Qualität der damit annotierten Daten. Die einheitliche Anwendung der Markups wird außerdem durch den Wortlautkatalog unterstützt, der dem User ermöglicht die in der Wortlautliste Erfasste Werte gegenseitig vergleichbar und leicht auffindbar zu machen.[[3]](#footnote-4)

#### **Attribut d**

Wie bereits bekannt, kann es im Märchen-Genre insgesamt 24 handlungstragende Figuren geben. In einem Auftritt können gewöhnlich eins bis drei solchen Figuren agieren. Agieren bedeutet, dass die Figur in der Erzählung auftritt bzw. erscheint und nicht das, dass eine solche Figur von einer in der Episode agierende Figur erwähnt, gemeint oder bestellt wird).

Unter der Berücksichtigung der Höhenzahl der Kombination zwischen den Figuren, haben wir darauf verzichten müssen, die Reihenfolge der Figuren nach einer syntaktischen Funktion, wie z.B. das Subjekt / direktes Objekt / indirekte Objekt zu erfassen. Stattdessen haben wir überall die Interaktionen mit unterschiedlich kombinierten und / aber gleichen Figuren auf jeweils eine Kombination reduziert.

(ab|ba) = (ab)

(abc|acb|cab|aba|bac|bca) = (abc)

Dabei sind die handlungstragenden Figuren nach einer festen Reihenfolge (s. die Tabelle) kombiniert. D.h.: für die zweigliedrige Kombination wird wie folgt verfahren:

* Als erstens wird der rHD mit allen anderen kombiniert,
* Zweitens wird der rHH ebenfalls mit allen anderen kombiniert, ausgenommen der bereits eingesetzter rHD,
* Drittens wird das rRE mit allen anderen kombiniert, ausgenommen rHD und rHH usw.

Somit setzt sich die Menge der Variationen von ***d*** Elemente aus den Untermengen von Einzeln, zu zweit oder zu dritt agierenden Figuren zusammen:[[4]](#footnote-5)

{

*{rHD, rHH, rRE, rHF, rST rVB, rZM, rBZ, rZO, rHP, rPP, rAN, fAN, fPP, fHP, fZO, fBZ ... }*

*{rHD\_rHH, rHD\_rRE, rHD\_rHF, rHD\_ST, rHD\_rVB, rHD\_rZM, rHD\_rZO, rHD\_HP, rHD\_rPP ... }*

*{rHD\_rHH\_rRE, rHD\_rHH\_rHF, rHD\_rHH\_rST, rHD\_rHH\_rVB, rHD\_rHH\_rZM, rHD\_rHH\_rBZ ... }*

}[[5]](#footnote-6)

1. * Missetat - Das Stichwort bildet die Wortlaute für Erschließung von verschiedene Verratsfälle. Es kann vier Kategorie von Wortlaute verbinden: (1) Missetat in der Planungsphase, (2) Begehen der Tat, (3) Handlungsanweisung wie diese Tat beheben werden kann und (4) die Behebung der Tat. Inhalt der Missetat wird dabei nur bei der 2. Kategorie wiedergegeben, alle andere weisen dann auf den Lauf der Handlung in ihre verschiedenen Phasen. Folgendes Beispiel:

   [↑](#footnote-ref-2)
2. Vortäuschung – Wie das Tabu ist die Vortäuschung im Märchen nur insofern geführt, dass sie unbedingt nachgefolgt werden muss. Also einerseits haben wir die Liste von verschiedene Vortäuschungen als Offenkundigkeiten und eine einzige Wortlaut der als Folge für alle diese Vortäuschungsfälle gilt. Diese lautet wie folgt: *H:Vortäuschung\_nachgeben.* [↑](#footnote-ref-3)
3. Vollständige Liste der Attribute s. GitHub: edadunashvili/VerMa/kf/vmf\_c1-5.xsd [↑](#footnote-ref-4)
4. vollständige Liste der Elemente s. GitHub [↑](#footnote-ref-5)
5. Vollständige Liste der Attribute s. GitHub: edadunashvili/VerMa/kf/vmf\_d.xsd [↑](#footnote-ref-6)