

**Herkunft, Struktur und Funktion des Zaubermärchens:
„La serpe Pippina“
aus Calvino's *Fiabe italiane***

Verena Gursch

zur Erlangung des akademischen Grades
Magistra der Philosophie

Studium: Lehramt
Unterrichtsfach Englisch/Unterrichtsfach Italienisch

Alpen-Adria-Universität Klagenfurt
Fakultät für Kulturwissenschaften

Vorbegutachterin: Postdoc-Ass.Mag.Dr. Martina Meidl
Begutachterin: Assoc.-Prof.Priv.-Doz.Dr. Angela Fabris

Institut: Romanistik

März 2015

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende wissenschaftliche Arbeit selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Ich erkläre weiters, dass ich keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Alle aus gedruckten, ungedruckten oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind gemäß den Regeln für wissenschaftliche Arbeiten zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet.

Die während des Arbeitsvorganges gewährte Unterstützung einschließlich signifikanter Betreuungshinweise ist vollständig angegeben.

Die wissenschaftliche Arbeit ist noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt worden. Diese Arbeit wurde in gedruckter und elektronischer Form abgegeben.

Ich bestätige, dass der Inhalt der digitalen Version vollständig mit dem der gedruckten Version übereinstimmt.

Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird.

Verena Gursch

St.Veit/Glan 23. März 2015

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen Personen bedanken, die durch ihre fachliche und persönliche Unterstützung zum Gelingen dieser Diplomarbeit beigetragen haben.

Ein besonderer Dank gilt meiner Diplomarbeitsbetreuerin Mag. Dr. Martina Meidl, die mit sehr viel Engagement und unermüdlichem Einsatz meine Diplomarbeit betreut hat. Vielen herzlichen Dank für die hilfreichen Anregungen und die fachlich kompetente Unterstützung.

Ebenfalls bedanken möchte ich mich bei Frau Mag. Dr. Angela Fabris für die Begutachtung meiner Diplomarbeit.

Mein ganz besonderer Dank gilt abschließend meinen Eltern, die mir meinen Berufswunsch ermöglicht haben und mir stets helfend zur Seite standen. Ich danke meinen Eltern von ganzem Herzen für die Unterstützung während meiner Diplomarbeitsphase und dass sie mir in der gesamten Studienzeit sowohl finanziellen als auch emotionalen Beistand geleistet haben.

Inhaltsverzeichnis

I. Vorwort.....	3
II. Einleitung.....	4
1. Märchen als Gattung.....	6
1.1 Der Gattungsbegriff „Märchen“	6
1.2 Abgrenzung zu anderen Gattungen	8
Die Sage	8
Die Legende	11
Der Mythos.....	12
Die Fabel	16
Der Schwank	17
1.3 Volksmärchen und Kunstmärchen	18
2. Ursprung, Geschichte und Typen des Volksmärchens	20
2.1 Die indogermanische Theorie.....	22
2.2 Die indische Theorie	22
2.3 Die anthropologische Schule.....	23
2.4 Die geographisch-historische Methode/die Finnische Schule.....	24
3. Die Sammlung <i>Fiabe italiane</i> von Italo Calvino	28
4. Wesenszüge des Volksmärchens in „La serpe Pippina“	35
4.1 Märchenfiguren	35
4.2 Requisiten.....	36
4.3 Handlungsablauf.....	37
5. Darstellungsart des Volksmärchens nach Lüthi in „La serpe Pippina“	39
5.1 Eindimensionalität.....	39
5.2 Flächenhaftigkeit	40
5.3 Der abstrakte Stil	41
5.4 Isolation und Allverbundenheit	43
5.5 Sublimation und Welthaltigkeit.....	44
6. Der strukturalistische Ansatz nach Vladimir Propp.....	46
6.1 31 Funktionen nach Propp im Märchen „La serpe Pippina“	47
6.2 7-Personen Schema nach Propp in „La serpe Pippina“	58
7. Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens	60
7.1 Das Motiv des Initiationsritus nach Propp in „La serpe Pippina“	61
Die Schürzung des Knotens.....	64

Das Unglück und die Gegenhandlung	65
Der Empfang des Zaubermittels	66
Zauberhelfer und Zaubergegenstände	67
Empfang der Zaubermittel durch die Feen	68
Die Überfahrt.....	68
Der Held im Faß	69
7.2 Initiation und Todesvorstellung in „La serpe Pippina“	70
8. Übergangsriten nach van Gennep in „La serpe Pippina“	74
9. Eliade Mircea – Das Mysterium und die Wiedergeburt.....	77
10. Symbolik in „La serpe Pippina“	79
10.1 Natursymbole	79
10.2 Gegenstände	82
10.3 Figuren.....	87
10.4 Tiere.....	88
10.5 Farben.....	89
10.6 Zahlen.....	92
11. Sigmund Freud und das Märchen	94
11.1 Freuds Triebtheorie und Bettelheims Verständnis des Märchens	94
11.2 Ich - Es - Über-Ich im Märchen „La serpe Pippina“	95
12. Archetypenlehre von C. G. Jung.....	99
12.1 Archetypen im Märchen.....	101
Anima	103
Animus	105
Persona	106
Schatten	106
Mutterarchetypus.....	108
Selbst	110
12.2 Archetypen in „La serpe Pippina“	112
13. Psychologische Funktionen des Märchens-Märchen als pädagogischer Ratgeber	113
14. Märchen im Unterricht.....	116
III. Sintesi	118
IV. Literaturverzeichnis.....	128
V. Anhang	138

I. Vorwort

Wir finden das Märchen schon in allen frühen Kulturen als wesentliches Transportmittel der Weitergabe von Lebenserfahrungen. Heute besteht kein Zweifel darüber, dass das Märchen zum weitest verbreiteten und ältesten Kulturgut der Menschen gehört.

„Es war einmal...“, „Und sie lebten lange glücklich und zufrieden...“, „Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute“, sind Anfangs- und Abschlussformeln, mit denen jedermann vertraut ist und die uns durch unser Leben begleiten.

II. Einleitung

Für die Erziehungsarbeit in der Schule sind Märchen mit ihren eindrucksvollen Bildern wertvolle Helfer, da sie Entwicklungsstadien und Lebenssituationen, die Kinder im Alltag erleben, in unbefangener Weise erzählen und darstellen. Die Lebensschicksale der Helden werden spielerisch überhöht und etwas abgerückt durchgespielt und mit viel Einsatz und Lebensmut vorbildhaft zu einem guten Ende geführt. Als zukünftige Lehrerin ist es mir wichtig, mit solchen Märchengeschichten den Kindern Mut und Selbstvertrauen für ihren oft nicht leichten Entwicklungsweg mitzugeben.

In dieser Arbeit möchte ich mich mit der psychologischen, morphologischen, anthropologischen und pädagogischen Dimension des Zaubermärchens beschäftigen und auf seine Verwendbarkeit in der erzieherischen Jugendarbeit hinweisen. Im Märchen werden viele Entwicklungsstadien des Menschen dargestellt. Der Betrachter kann sein Leben damit in Beziehung setzen und stellvertretend seine seelische und geistige Entwicklung mitvollziehen. Viele Forscher, wie zum Beispiel Propp, Jung, Freud, Bettelheim, Lüthi und Jacobi haben sich mit diesem Thema auseinandergesetzt und so Licht in eine bedeutende Sparte allgemein menschlicher Erfahrung gebracht, die in allgemein verständlichen Bildern und Symbolen niedergelegt ist.

Den Beginn meiner Arbeit bildet das Kapitel „Märchen als Gattung“. Im Zusammenhang mit dem Thema dieser Arbeit ist es natürlich auch notwendig, einen gattungstheoretischen Zugang zum Märchen zu präsentieren. Dabei möchte ich das Märchen von verwandten Gattungen, wie der Legende, der Sage, dem Schwank, dem Mythos und der Fabel abgrenzen. Daraufhin werde ich den Unterschied zwischen dem Volksmärchen und dem Kunstmärchen erklären. Kapitel 2 befasst sich mit dem Ursprung und der Geschichte des Volksmärchens. Entstehungs- und Verbreitungstheorien des Märchens werden in diesem Kapitel anschaulich erklärt. Das dritte Kapitel dieser Arbeit befasst sich mit der Märchensammlung *Fiabe italiane* des Schriftstellers Italo Calvino, in der wir das Märchen „La serpe Pippina“ finden. Kapitel 4 und 5 widmen sich den Wesenszügen und der Darstellungsart des Volksmärchens nach Lüthi. Der russische Wissenschaftler Propp unternahm eine morphologische Analyse der Märchenstruktur, die sich in vielen Märchen wiederfindet. Kapitel 6 befasst sich mit der morphologischen Analyse und den 31 Funktionen nach Propp, welche ich auch im Märchen „La serpe Pippina“ aufzeige.

„Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens“ wurden von dem russischen Forscher Propp erforscht und stellen ein weiteres Kapitel dieser Diplomarbeit dar. Der Übergang von einer Lebensstufe in die nächst höhere wird durch die Initiation vollzogen, welche in den diversen Kulturen ähnliche Grundstrukturen erfährt. Zur Erklärung des Phänomens der Initiation wurden verschiedene Theorieansätze entwickelt, mit welchen ich mich im Kapitel 7 befassen möchte. Kapitel 8 widmet sich dem französischen Forscher Van Gennep, der die Übergangsriten von einer Lebensphase in die nächstfolgende beschreibt. Jeder Übergang wird durch eine eindrucksvolle Feier markiert und erleichtert so den Übertritt von einem Lebensabschnitt in den nächsten. Das darauffolgende Kapitel beschäftigt sich mit dem rumänischen Religionswissenschaftler Eliade Mircea. Er beschreibt den religiösen Übergang von einer Lebensstufe in die nächste als ontologischen, religiösen Akt, der das gesamte Leben eines Menschen in Richtung seiner religiösen Einstellung verändert. Grundlegende Bedeutungsträger im Märchen sind Symbole, Zahlen und Farben, welche ich im Kapitel 10 analysiere. Einen weiteren Schwerpunkt werden die psychologischen, pädagogischen und sozialen Funktionen des Märchens darstellen. Ein wichtiger Aspekt ist hier die Deutung des Märchens durch die Psychologen Freud, Jung und Bettelheim, die sehr viel Wissen in die Auslegung des Märchens brachten. Freuds Triebtheorie und Jungs Archetypenlehre werden in den Kapiteln 11 und 12 anschaulich erklärt. Im darauffolgenden Kapitel werden die psychologischen Funktionen des Märchens erarbeitet. Das letzte Kapitel dieser Diplomarbeit widmet sich dem Thema „Märchen im Unterricht“. Die oben genannten Themenbereiche werden jeweils anhand des Märchens „La serpe Pippina“ veranschaulicht.

Im Anhang dieser Diplomarbeit wird der Inhalt des Märchens „La serpe Pippina“ von Italo Calvino präsentiert. Die Zusammenfassung, welche auf Italienisch verfasst ist, präsentiert die Ergebnisse dieser Diplomarbeit.

Das Ziel, welches ich im Zuge dieser Arbeit hoffe erreicht zu haben, ist, einen Einblick zu geben in die Welt des Märchens, in der viele grundlegende Erfahrungen des menschlichen Lebens in symbolkräftigen Bildern und Handlungen dargestellt sind. Viele Forscher haben diesen Kosmos durchleuchtet und so ein großes Wissen über die Interdependenz zwischen dem wirklichen Leben und dem Nachvollzug in der Erzählung gewonnen. In der Entwicklungs- und Reifezeit eines Menschen sind viele Märchen gewiss eine große Hilfe, Erlebtes zu verstehen, Gefahren zu sehen und auszuweichen und sich in vielen Situationen exemplarisch zu bewähren.

1. Märchen als Gattung

Zu Beginn erscheint es notwendig, Begriffsdefinitionen und einen Überblick über typische Merkmale von Märchen zu geben, wobei ich mich besonders auf die Erkenntnisse und Untersuchungen des Schweizer Märchenforschers Max Lüthi stütze.

1.1 Der Gattungsbegriff „Märchen“

„Die deutschen Wörter „Märchen“, „Märlein“ (mhd. maerlîn) sind Verkleinerungsformen zu „Mär“ (ahd. mârî; mhd. maere f. und n., Kunde, Bericht, Erzählung, Gerücht), bezeichneten also ursprünglich eine kurze Erzählung.“ (Lüthi, 2004, S.1) Lüthi betont, dass sich der Sinngehalt des Begriffs „Märchen“ allmählich veränderte. Durch die Übertragung dieses Begriffes auf unwahre Erzählungen kam es anfangs zu einer negativen Veränderung der Bedeutung. Erst mit der Entstehung der berühmten „Feenmärchen“, den „Geschichten aus Tausendundeiner Nacht“, den Märchensammlungen von Bechstein, den Brüdern Grimm und den Dichtungen der deutschen Romantiker im 19. Jahrhundert hat sich die Bedeutung des Begriffs „Märchen“ vom Negativen: „Erzähl mir keine Märchen!“ ins Positive: „So schön wie ein Märchen aus Tausend und einer Nacht“ gewendet. (Lüthi, 2004, S.1; vgl. Panzer, 1973, S. 84f.)

Der Volkskundler Reuschel Karl stellt wie auch Lüthi fest, dass man unter Märchen etwas verstand, „das mitgeteilt wird, die Nachricht, die Antwort auf eine Frage, das Gerücht, eine Erdichtung, die Erzählung einer bemerkenswerten Begebenheit.“ (Reuschel, 1973, S. 3)

Der deutsche Germanist Panzer Friedrich charakterisiert die Gattung Märchen wie folgt:

Unter dem ‚Worte‘ Märchen in seinem wissenschaftlichen Sinne verstehen wir eine kurze, ausschließlich der Unterhaltung dienende Erzählung von phantastisch-wunderbaren Begebenheiten, die sich in Wahrheit nicht ereignet haben und nie ereignen konnten, weil sie, in wechselndem Umfange, Naturgesetzen widerstreiten. (Panzer, 1973, S. 84)

Stith Thompson, der den Märchentypenkatalog von Antti Aarne weiterentwickelte und vervollständigte, erklärt den Begriff „Märchen“ folgendermaßen:

A Märchen is a tale of some length involving a succession of motifs or episodes. It moves in an unreal world without definite locality or definite characters and is filled with the marvelous. In this never-never land humble heroes kill adversaries, succeed to kingdoms, and marry princesses. (Thompson, 1977, S. 8)

Der Literaturwissenschaftler André Jolles definiert den Begriff „Märchen“ so:

ein Märchen ist eine Erzählung oder eine Geschichte in der Art, wie sie die Gebrüder Grimm in ihren Kinder- und Hausmärchen zusammengestellt haben. Man pflegt ein litterarisches Gebilde dann als Märchen anzuerkennen, wenn es - allgemein ausgedrückt - mehr oder weniger einstimmt mit dem, was in den Grimmschen Kinder- und Hausmärchen zu finden ist. (Jolles, 1972, S. 219)

Mit diesem Zitat drückt Jolles im Wesentlichen zusammengefasst aus, dass eine Erzählung dann als Märchen betrachtet werden kann, wenn diese ähnliche über den Naturgesetzen stehende Begebenheiten wie die Märchen der Brüder Grimm zeigt.

Im Gegensatz zu Jolles unterstreicht Lüthi die Wichtigkeit der mündlichen Überlieferung des Märchens: „Zum Begriff des Volksmärchens gehört, daß es längere Zeit in mündlicher Tradition gelebt hat und durch sie mitgeformt worden ist.“ (Lüthi, 2004, S.5)

Zudem stellt Lüthi fest, dass im Deutschen das Wort „Märchen“ eine konkrete Gattung bezeichnet und sich deutlicher gegen Sage, Legende, Fabel, Mythos und Schwank abhebt als in anderen Sprachen. (vgl. ibidem, S.1f.) Im Vergleich mit anderen Sprachen lässt sich erkennen, dass der Begriff „Märchen“ keine genaue Entsprechung aufweist, denn die Bezeichnungen sind entweder allgemeiner gehalten, gelten auch für benachbarte Gattungen oder aber erfassen nur spezielle Teile. (vgl. Ranke, 1973, S. 323)

Im heutigen Italienisch häufig verwechselt werden „fiaba“ und der ältere Begriff „favola“. Beide stammen aus dem Lateinischen, genauer gesagt leitet sich ihr Ursprung von ‚fari‘ = ‚dire‘, ‚raccontare‘ ab. Das lateinische Wort „fabula“ bedeutet so viel wie „erfundene Erzählung“. (Bosco, 1970, S. 718) Obwohl „favole“ und „fiabe“ dasselbe auszudrücken scheinen, gibt es Unterschiede:

La nuova enciclopedia della letteratura definiert “favola” folgendermaßen:

narrazione in versi o in prosa con fine implicitamente o esplicitamente didascalico. Si differenzia dalla fiaba per il suo fine pedagogico e per esserci pervenuta mediante una tradizione scritta. Ne sono protagonisti animali (o, talvolta, esseri inanimati) che simboleggiano vizi e virtù umane. La «morale» è condensata quasi sempre nella chiusa. (Felici, 1985, S.338)

Zanichelli definiert das Wort “fiabe” folgendermaßen: “Racconto fantastico di origine popolare.” (Zingarelli, 2007, S.687) Die neue literarische Enzyklopädie verwendet die folgende Begriffsdefinition: “Rispetto alla favola non ha fine pedagogico, è pervenuto mediante una tradizione orale, e vi agiscono non animali ma esseri soprannaturali come streghe, orchi, fate, gnomi.” (Felici, 1985, S.343)

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass im Deutschen der Begriff „fiaba“ dem Märchen entspricht und „favola“ vielmehr der Fabel.

1.2 Abgrenzung zu anderen Gattungen

Im Weiteren möchte ich die Abgrenzung des Märchens gegen verwandte literarische Formen näher betrachten. Bestimmte Segmente des Volksmärchens können Ähnlichkeiten mit anderen Erzählgattungen in der Literatur aufweisen. Gerade mit der Sage, der Legende, dem Mythos, der Fabel sowie dem Schwank weist das Märchen viele Gemeinsamkeiten auf wie zum Beispiel die Tendenz zum Wundersamen und Zauberhaften. (vgl. Lüthi, 2004, S.6) Nun möchte ich zu den verschiedenen Gattungen Stellung nehmen und versuchen, die essentiellen konstituierenden Merkmale zu erarbeiten.

Die Sage

Sagen sind kurze, sprachlich einfache Prosaerzählungen und handeln vorwiegend von Menschen ohne Eigennamen. Diese Erzählungen gehen auf wahre Begebenheiten zurück, versuchen deren Ablauf und Motiv zu erklären und erheben Anspruch auf Glaubhaftigkeit. Die Sage sucht immer wieder nach Beweisstücken, um die Wahrheit des Geschehens zu bezeugen und erweckt den Anschein, dass die erzählten Vorgänge wirklich geschehen sind. Die erzählten Inhalte weisen ernsthafte, dramatische Entwicklungen auf und sind deshalb im Allgemeinen nicht für Kinder geeignet. Morphologisch betrachtet ist die Sage

eine Form, die durch die Simplität ihrer Struktur einen leichten Zugang zum Verständnis ermöglicht. Stilistische Merkmale der Sage sind Kargheit, Dialektformen und reduzierte Syntax. (vgl. Schweikle, 2007, S.674; vgl. Ranke, 1973, S.35; vgl. Leyen, 1958, S. 95f.; vgl. Peuckert, 1938, S.96; vgl. Petzoldt, 2001, S.58) Röhrich weist darauf hin, dass es zwischen der Sage und dem Märchen nur eine persönlich gültige Deutungsgrenze geben kann: „Derselbe Erzählinhalt kann für den einen eine geglaubte ‚Sage‘, für den anderen ein erfabeltes ‚Märchen‘ sein.“ (Röhrich, 1956, S.10)

In der Vorrede zu den *Deutschen Sagen* charakterisierten die Brüder Grimm die Sage wie folgt:

Das Märchen ist poetischer, die Sage historischer; jenes stehet beinahe nur in sich selber fest, in seiner angeborenen Blüte und Vollendung; die Sage, von einer geringern Mannigfaltigkeit der Farbe, hat noch das Besondere, daß sie an etwas Bekanntem und Bewußtem hafte, an einem Ort oder einem durch die Geschichte gesicherten Namen. Aus dieser ihrer Gebundenheit folgt, daß sie nicht, gleich dem Märchen, überall zu Hause sein könne, sondern irgendeine Bedingung voraussetze, ohne welche sie bald gar nicht da, bald nur unvollkommener vorhanden sein würde. (Grimm, 1816, S.1)

Die Brüder Grimm betonen in diesem Absatz, dass die Sage wirklichkeitsnaher ist als das dichterischere und ausdrucksstärkere Märchen. Nach Jacob und Wilhelm Grimm stehen die Sage und das Märchen nebeneinander und sind eigenständige Gattungen. Ebenso stellen sie fest, dass die Sage im Gegensatz zum Märchen an einen bestimmten, realen Ort gebunden ist. Diese Definition der Brüder Grimm stellt deutlich einen Realitätsunterschied zwischen Sage und Märchen dar.

Röhrich und Ranke vertreten die Meinung, dass durch die Bindung der Sage an Ort, Zeit und bestimmte Personen die Verbindung mit der Wirklichkeit ihren Ausdruck findet. Im Märchen hingegen haben Ort und Zeit keine Funktion, so Röhrich. Er fügt aber auch hinzu, dass Sagen und Märchen dieselben jenseitigen Gestalten, Tiere und Menschen als Träger der Hauptrollen haben. (vgl. Röhrich, 1956, S.12f.; vgl. Ranke, 1978, S.35) Auch Pöge-Alder und Naumann erwähnen, dass in der Sage durch die Angaben von Personen, Zeit und Ort des Geschehens ein Realitätsbezug erzeugt wird. (vgl. Pöge-Alder, 2011, S.36; vgl. Naumann, 1973, S.67) Auch Kurt Ranke betont den Wirklichkeitssinn der Sage: „sie entspricht der Wirklichkeit, weil sie Wirklichkeit sein will.“ Zudem bemerkt Ranke: „Die Funktion der Sage etwa ist es, über die resignierende Einstellung des Menschen zum Weltgeschehen auszusagen.“ (Ranke, 1978, S.33;35) In diesem Kontext erläutert Ranke

die Funktion der Sage, die im allgemeinen Sinn darin besteht, das örtliche Geschehen zu deuten, ohne selbst Einfluss nehmen zu können.

Röhrich beschreibt auch den Unterschied zwischen den Motiven der Verwünschung und der Erlösung in Sage und Märchen sehr treffend. Der Autor betont, dass die Erlösung im Märchen sehr mühselig ist, in der Sage jedoch scheint die geforderte Aufgabe sehr einfach. Die Erlösung misslingt in der Sage fast regelmäßig. Außerdem hebt Röhrich hervor, dass der Erlöser in der Sage keine zauberische Hilfe, im Gegensatz zum Märchen, hat. Ein grundlegender Unterschied ist in der Sage der Tod des Helden, im Märchen hingegen die Rückverwandlung des Verwunschenen in seine ursprüngliche Menschengestalt. Ein weiterer wichtiger Gesichtspunkt, der zu beachten ist, ist, dass in der Sage die Verwünschung eine Schuld als Ursache hat und im Märchen hingegen die Verwünschung gerade den Unschuldigen trifft. (vgl. Röhrich, 1956, S.14ff.)

Sagen berichten von jenseitigen Wesen, wie zum Beispiel von Geistern und Riesen, Hexen und Zauberern, Rittern und Helden. Lüthi betont, dass außerordentliche und phantastische Handlungen in der Sage geschehen. Das Hauptinteresse gilt in der Sage den Figuren, im Märchen hingegen steht die Handlung im Vordergrund. (vgl. Lüthi, 2004, S.7) Ranke erklärt, dass in der Sage das Übernatürliche in die Alltagswelt einbricht, denn das Magische wird als Realität erlebt. Die Wirklichkeit des Übernatürlichen aber fordert das Erschrecken heraus, denn die Welt der Sage ist nicht „eindimensional“ wie das Märchen, sondern das Wunderbare, das Numinose wird durchaus als etwas Schreckhaftes erlebt. Es entstammt einer anderen Dimension als der menschlichen. Ein weiteres strukturelles Merkmal ist somit die „Mehrdimensionalität“ der Sage. (vgl. Ranke, 1978, S.34; vgl. Petzoldt, 2001, S.58)

In der Sage und dem Märchen ist das Verhältnis zwischen Diesseitswelt und Jenseitswelt grundlegend anders. (vgl. Röhrich, 1956, S.23; vgl. Lo Nigro, 1973, S.390) Diesseitige und Jenseitige begegnen sich im Märchen wie selbstverständlich, denn das Diesseits und das Jenseits liegen auf derselben Ebene. Die wirkliche und die zauberhafte Welt sind in der Sage hingegen scharf voneinander getrennt. In der Sage erleben die Menschen die Jenseitswelt als eine ganz andere, diese fasziniert den Menschen, erschreckt ihn aber zugleich. (vgl. Lüthi, 2004, S.7; vgl. Lüthi, 1975, S.26) Diese scharfe Trennung der diesseitigen und jenseitigen Dimension in der Sage ist eines der wichtigsten Unterscheidungsmerkmale zum Märchen.

De Vries behandelt einen weiteren Unterschied zwischen Sage und Märchen, den er für entscheidend hält: die Sage hat Teil an der mythischen Welt, während das „Märchen eine als unwirklich empfundene Welt“ schildert. (de Vries, 1954, S. 175) Der Held der Sage endet auf tragische Weise, während das Märchen immer eine glückliche Lösung findet. (vgl. ibidem, S.156; vgl. Bettelheim, 1983, S.46; vgl. Röhrich, 1956, S.14; vgl. Ranke, 1978, S.34) Ein weiteres Merkmal der Sage ist, dass diese die Absicht hat, den Menschen zu belehren.

Jolles beschäftigt sich in seinem Buch über die „Einfachen Formen“ mit dem Begriff „Saga“. Er versteht die Sage nicht im Sinne einer volkskundlichen Erklärung, sondern meint mit diesem Begriff die „isländischen Sagas“. Die der Saga zugeordnete „Geistesbeschäftigung“ charakterisiert Jolles mit der Bezeichnung „Familie, Stamm, Blutsverwandtschaft.“ (Jolles, 1972, S.75)

Die Legende

Die Legende ist eine religiöse Erzählung von einem christlichen Heiligen und steht gleichberechtigt neben Gattungsbezeichnungen wie Sage, Märchen und Mythos. (vgl. Rosenfeld, 1982, S.2; vgl. Ecker, 1993, S.41) Der Begriff Legende leitet sich vom lateinischen Ausdruck „legenda“ ab und bedeutet so viel wie „alle zu lesende Schriften“ über das Leben der Heiligen. (Hess, 1971, S.95; vgl. Bausinger, 1968, S.190; vgl. Schweikle, 2007, S.424; vgl. Burdorf, 2007, S.424) Laut Lüthi hat die Legende Ähnlichkeit mit der Sage, denn auch in der Legende findet man einen Hauch des Wunderbaren und die Kategorien Raum und Zeit. (vgl. Lüthi, 2004, S.10) Auch Röhrich betont, dass sich die Legende und die Sage nicht immer leicht vom Märchen unterscheiden lassen. (vgl. Röhrich, 1956, S.36)

Nach Ranke bedarf die Legende zeitlicher und örtlicher Bezeichnungen, weil „sie das Eintauchen der göttlichen Transzendenz in unsere aspektgebundene Welt offenbaren will.“ (Ranke, 1973, S.343; vgl. Ranke, 1978, S.17) Ranke erklärt, dass die Legende den umgekehrten Weg wie das Märchen geht, das heißt „sie betrachtet das Metaphysische nicht absolut und als solches und stellt es über die Welt der irdischen Befangenheit, sondern führt es in diese und ihre Normen ein.“ (Ranke, 1978, S.35)

Im Gegensatz zur Sage, in der Übernatürliches größtenteils ungeklärt bleibt, wird die Legende von einer religiösen Gestaltungsweise geprägt und erzählt von der vorbildlichen Lebensführung eines Heiligen. (vgl. Schweikle, 2007, S.424; vgl. Lüthi, 2004, S.10; vgl.

Bausinger, 1968, S.186) Laut dem Germanisten Hans-Peter Ecker ist die Legende eine „schlicht, fromm und ernst präsentierte Erzählung religiösen Inhalts, worin vor allem von heiligen Personen und Wundern gehandelt wird, mit Hilfe derer eine überirdische, göttliche Instanz ihren Heilsplan für die Menschheit durchsetzt.“ (Ecker, 1993, S.26)

Nach Jolles steht bei der Legende der Heilige im Zentrum, der ein bewunderungswertes Leben führt. Die Tugendhaftigkeit des Heiligen wird in seinen Handlungen manifestiert. In diesem Zusammenhang spricht Jolles von „tätiger Tugend“. Diese „tätige Tugend“ vergegenständlicht sich nach dem Tod des Menschen und wird in Wundern sichtbar. (Jolles, 1972, S.30f.) Jolles weist darauf hin, dass die Legende „das Historische“ nicht kennt, sondern nur die „Tugend und das Wunder“. (ibidem, S.40) Bausinger betont wie Jolles, dass die Legende vom überraschenden Wunder und der vorbildlichen Tugend lebt. Die Legende ist eine Erzählung vom „Leben und Wirken eines Heiligen“, so Bausinger. Seine Nähe zu Gottes Kraft und Güte wird in wunderbaren Handlungen bezeugt. (vgl. Bausinger, 1968, S.186) Auch Röhrich bemerkt, dass zum Wesen der Gattung Legende die starke Betonung des Wunders gehört. In der Legende geschehen die Wunderdinge durch göttliches Wirken, im Märchen hingegen geschehen diese meist mit Selbstverständlichkeit. (vgl. Röhrich, 1956, S.37) Die Legende wird in der Absicht erzählt, zur Bewunderung und Nachahmung anzuregen. (vgl. Lüthi, 2005, S.79) Die „imitatio“ des Heiligen ist das Ziel der Legende, so Jolles. Er betont, dass der Ausdruck „imitatio“ nicht nur als „folgen“ oder „nachahmen“ verstanden werden darf, sondern eher dem mittelalterlichen Ausdruck „sich so verwandeln, daß man in etwas anderes eingeht.“ (Jolles, 1972, S.36-39) Der Nachfolger des Heiligen soll gleichsam durch sein Leben und Wirken ein zweiter Heiliger werden wie sein Vorbild.

Das Italienische „legghenda“ unterscheidet nicht zwischen Sage und Legende.

Der Mythos

Das *Metzler Lexikon Religion* stellt fest, dass es keine allgemeingültige Definition gibt, die das Wesen des Mythos erklären kann, versucht aber trotzdem den Begriff Mythos zu erläutern:

Der Mythos hat eine narrative Erzählstruktur; erzählt werden bestimmte wiederholbare Ereignisse, die außerhalb von Raum und Zeit liegen und ansetzen an bestimmten Knotenpunkten der menschlichen Existenz. In einem weiteren Sinn ist der Mythos eine erzählte Geschichte (von Göttern und Halbgöttern), mittels derer

ein von Generation zu Generation wachsendes Wissen weitergereicht worden ist. [...] In anderen Kulturen werden Mythen mit Träumen auf eine Stufe gestellt und ausdrücklich von der Wirklichkeit unterschieden. (Auffahrt, 1999, S.515)

Das *Metzler Lexikon Religion* unterstreicht vor allem die Suche nach Funktionen, die mythische Erzählungen haben. In vielen Naturvölkern vereinigt der Mythos verschiedene Grundfunktionen:

(1) Kultisch-religiös vermittelt er heilige Wahrheiten [...]; (2) historisch-sozial erzählt er die Geschichte einer Institution, eines Ritus oder einer gesellschaftlichen Entwicklung; (3) politisch sind Mythen der Ausdruck eines primären kollektiven Narzißmus und dienen der Selbstdarstellung einer Gesellschaft. Hinzu kommen (4) die lehrhafte Funktion [...] wie (5) die ästhetische. (ibidem, S.515f.)

Im *Metzler Lexikon Literatur* wird erwähnt, dass man verschiedene Typen des Mythos unterscheiden kann:

theogonische, kosmogonische und anthropogonische Mythen als Sinngebung vom Ursprung (der Götter, der Welt, der Menschen) her; eschatologische Mythen als Sinngebung vom Ende her; ätiologische Mythen als Ursprungerklärung bestimmter Erscheinungen (z.B. Vulcanus); Perioden- und Transformationsmythen als Deutungsmodelle des Geschichtsverlaufs [...]; Legitimationsmythen zur Rechtfertigung (etwa von Herrschaftsansprüchen oder religiösen und gesellschaftlichen Normen. (Schweikle, 2007, S.525)

Der russische Folklorist Vladimir Propp sieht den Mythos als eine „Erscheinungsform der Religion“ und definiert ihn als „eine Erzählung von Gottheiten oder göttlichen Wesen [...], an deren tatsächliche Existenz ein Volk glaubt.“ (Propp, 1987, S.25f.)

Für Pöge-Alder sind Mythen Berichte aus der Vergangenheit, welche die Entstehung und Schöpfung des Universums ausdrucksvoll schildern. Es gibt nach Pöge-Alder noch eine weitere Bedeutung von Mythos, die „in diesen Vorstellungen historisch Vergangenes, Irreales, nicht relevantes und unglaubwürdiges Gedankengut sieht.“ (Pöge-Alder, 2011, S. 39)

Erich Fromm beschreibt den Mythos folgendermaßen: „Der Mythos enthält, wie der Traum, eine sich in Raum und Zeit abspielende Begebenheit; diese raum-zeitliche Erzählung drückt jedoch religiöse und philosophische Ideen und Seelenerlebnisse aus.“ (Fromm, 1957, S.183) Auch Freud trug zum Verständnis des Mythos bei, indem er auf Grund seiner Traumdeutung die Deutung der Symbolsprache grundlegend förderte. Freud neigte dazu, im Mythos – wie im Traum – nur den Ausdruck triebhafter egoistischer Impulse zu sehen und nicht die Lebenserfahrung vergangener Zeiten, die in einer besonderen Sprache, der des Symbols, ausgedrückt wird. (vgl. ibidem, S.184)

Lüthi erwähnt, dass der Begriff des Mythos (bei Lüthi „Mythus“) noch undeutlicher als der des Märchens ist. Im Märchen werden Vorgänge auf den Menschen bezogen. Im Mythus sind die Figuren fast ausschließlich Götter, die auch in Gestalt von Tieren oder Übermenschlichen, bzw. göttähnliche Heroen erscheinen können. Der Mythus blickt im Vergleich zum Märchen vom Jenseitigen aus auf das Diesseitige. (vgl. Lüthi, 2004, S.11; vgl. Bettelheim, 1980, S.34)

Der Mythos soll den Sinn und Zweck des menschlichen Daseins bzw. den Sinn der Welt als Ganzes erläutern. Die Sprache im Mythos ist bildhaft, ausdrucksstark und symbolhaft. Der Mythos will den Menschen zum Nachdenken über sein Leben ermuntern und hilft dem Menschen, sich in seiner Lebenswelt zu orientieren. Er beschreibt eine ganz eigene bildreiche und sinnbildliche Welt. Der bekannteste Mythos aus der griechischen Antike ist die Erzählung vom Leben des Herakles, der die Bewältigung von zwölf fast unlösbaren Aufgaben durchzuführen hatte. (vgl. Cotterell, 1999, S.48)

Jolles unterscheidet bei den „Einfachen Formen“ den Begriff „Mythe“ vom Mythus, indem er definiert: „Mythe heißt die sich aus unserer Geistesbeschäftigung ergebende Einfache Form, dagegen ist die Form, in der sie vereinzelt jedesmal gegenwärtig vor uns liegt, Mythus oder ein Mythus.“ (Jolles, 1972, S.100) Die „Mythe“ entsteht, „wenn in Frage und Antwort ein Gegenstand sich selbst erschafft.“ (Jolles, 1972, S.104)

Nach A. Jolles entsteht die „Mythe“ aus dem Zwiegespräch von Mensch und „Erscheinung“. Jolles beschreibt die Mythe in seinem Werk „Einfache Formen“ folgendermaßen:

Der Mensch fordert von der Welt und ihren Erscheinungen, daß sie sich ihm bekannt geben sollen. Und er bekommt Antwort, das heißt, er bekommt ihr Widerwort, ihr Wort tritt ihm entgegen. Die Welt und ihre Erscheinungen geben sich ihm bekannt. Wo sich nun in dieser Weise aus Frage und Antwort die Welt dem Menschen erschafft – da setzt die Form ein, die wir Mythe nennen wollen. (ibidem, S.97)

„In der Mythe wird ein Gegenstand von seiner Beschaffenheit aus Schöpfung.“ In diesem Zitat drückt Jolles aus, dass er die Mythe mit Schöpfung gleichsetzt. „Erkennen und Erkenntnis“ nennt Jolles als „Feind der Mythe“, nämlich als Willen, „die Welt von sich aus aktiv zu verarbeiten“, als „Vorgang, bei dem nicht Gegenstände sich schaffen, sondern bei dem sie erzeugt werden.“ (Jolles, 1972, S.101f.) Nach Jolles ist die „Mythe“ eine Erklärung der Welt an den Menschen, wie sie verstanden werden will.

Im Weiteren möchte ich Bezug nehmen auf die Überlegungen zur Abgrenzung von Mythos und Märchen nach Jan de Vries. Er vertritt die Meinung, das Märchen wäre aus dem Mythos entstanden. (vgl. de Vries. 1954, S.153) Zudem behauptet er, dass der Mythos „todernst“ ist und das Märchen „spielerisch“. (ibidem, S.158)

Bettelheim schreibt in seinem Werk „Kinder brauchen Märchen“, dass Märchen und Mythen vieles gemeinsam haben. Laut Bettelheim vermitteln Mythen und Märchen „Weisheit vergangener Zeiten“ und „tiefe Einsichten“. (Bettelheim, 1983, S.34) Mythen vermitteln Auffassungen zu „Ursprung und Zweck der Welt“ und „erstrebenswerten gesellschaftlichen Idealen“. (ibidem, S.32) Zudem betont Bettelheim: „Die Mythen projizieren eine Idealpersönlichkeit, die auf der Grundlage der Forderungen des Über-Ich handelt, während Märchen eine Ich-Integration schildern, die Spielraum für die angemessene Befriedigung von Es-Wünschen läßt.“ (ibidem, S.51) Diese Gegenüberstellung erklärt den Kontrast zwischen der Schwarzmalerei der Mythen und der Lebensfreude der Märchen.

Die Fabel

Der Fabelbegriff geht zurück auf das lateinische Wort „fabula“, was so viel bedeutet wie „Rede oder Erzählung“. (Leibfried, 1982, S.1; vgl. Schweikle, 2007, S.226) Die Fabel ist eine kurze, frei erfundene, lehrhafte Erzählung, in welcher fiktive Handlungen mitgeteilt werden, die eine Lebensweisheit vermitteln wollen. Ein weiteres Merkmal der Fabel ist die Kürze und Knappheit der Geschichte. In der Fabel besitzen Tiere, Pflanzen, Gegenstände oder Körperteile menschliche Eigenschaften, wie zum Beispiel Bewusstsein, Handlungsmöglichkeiten des Menschen und Sprache und handeln so, als verfügten sie über menschliche Denk- und Verhaltensmuster. (vgl. Lamping, 2009, S.234; vgl. Lüthi, 2004, S.1; vgl. Straßner, 1968, S.16) Der berühmteste antike Fabeldichter ist Äsop.

Die Fabel entfaltet sich wie folgt: Situation, Handlung, Reaktion und Schlussfolgerung. Meist endet die Fabel mit einer unerwarteten Pointe und regt zum Nachdenken an. Die Fabel hat eine belehrende Absicht, lehrt ein kritisches Verhältnis zur Welt und versucht dem Leser eine Moral oder Lebensklugheit mit auf den Weg zu geben. (vgl. Lurker, 1979, S.149; vgl. Leibfried, 1982, S.1; vgl. Doderer, 1970, S. 114f.; vgl. Bettelheim, 1980, S. 35) Die Fabel gehört mit dieser didaktisch-reflexiven Zweckausrichtung zum Bereich der Lehrdichtung. (vgl. Schweikle, 2007, S.226)

Leibfried betont als Hauptunterschied zum Märchen, dass im Märchen Menschen, Riesen und Feen handeln. Der Kreis der Akteure ist in der Fabel hingegen eingegrenzt auf einen relativ kleinen Kanon bestimmter Tiere oder Pflanzen, denen jeweils konstante menschliche Eigenschaften zugeordnet werden. Ein weiterer Unterschied ist, dass im Märchen das Wunderbare, Zaubhafte und die geheimnisvolle Bewältigung der Welt vorherrschen. In der Fabel hingegen geht alles natürlich zu, weil magisches Geschehen fehlt. (vgl. Leibfried, 1982, S.17)

Klaus Doderer betont zum Einen die Anziehungskraft, welche die Fabel ausübt, da sie einen „die Grenzen von Sprachen und Zeiten überspringenden Habitus“ inne hat. Demgegenüber ist die Fabel ein „schier unentwirrbares Knäuel von Fabelvarianten, -motiven, -themen, -figuren“, das den Literaturhistoriker vor einige Entscheidungsschwierigkeiten stellt. (Doderer, 1970, S. 8)

Ebenso Peter Hasubek betont die Vielseitigkeit des Genres Fabel:

ihre Gattungsgrenzen sind in einer Weise ‚offen‘, ja verschwimmen nach benachbarten Genres hin, daß es, steht man vor der Fülle der vorhandenen und möglichen Gattungsbestimmungen, kaum möglich erscheint, diese auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Ihre erstaunliche Widerstandsfähigkeit in einem mehr als zweitausendjährigen literarischen Zerreibungs-, Auflösungs- und Umgestaltungsprozeß verdankt die Fabel dem Umstand, daß gerade ihre Gattungsgrenzen nicht starr, sondern von einer bewundernswerten Elastizität und Wandlungsfreudigkeit waren und noch sind. (Hasubek, 1982, S.7)

Die Volksmärchen wurden mündlich weitererzählt, um Lebensweisheiten zu tradieren und viele Fabeln wurden schriftlich niedergeschrieben, um Menschen zum Nachdenken anzuregen.

Der Schwank

Das Märchen hat unzählige Ähnlichkeiten mit dem Schwank, obwohl auch zwischen diesen beiden Gattungen entscheidende Differenzen existieren. Pöge-Alder definiert den Schwank folgendermaßen: „Schwänke rekurren auf die Komik von Handlungszusammenhängen und die anschaulich szenisch-epische Darstellung, häufig mit einer satirischen Absicht.“ Nach Pöge-Alder ist der Schwank „eine kurze, auf eine Pointe hin erzählte scherzhafte Geschichte, deren Struktur weniger festgelegt ist.“ (Pöge-Alder, 2011, S.42;44) Nach Ranke entspringt der Schwank dem Grundbedürfnis der menschlichen Seele, sich durch ein Gelächter über die Nöte des gemeinmenschlichen Daseins zu erheben. (vgl. Ranke, 1978, S.22) Nach Bausinger wachsen zahlreiche Schwänke aus sozialen Konflikten und aus dem Überschreiten von Vorschriften und Traditionen. (vgl. Bausinger, 1968, S.151f.) Bekannt sind unter anderem die Schwänke des Till Eulenspiegel in der deutschen Tradition.

Die Handlung des Schwanks basiert meist auf der Auseinandersetzung menschlicher Protagonisten zweier Parteien, die für gewöhnlich als Angehörige bestimmter (z.B. sozialständischer oder geschlechtlicher) Gruppen dargestellt werden, wobei eine thematische Neigung zu Normverstößen und Tabubrüchen besteht. (vgl. Schweikle, 2007, S.694) Panzer erwähnt, dass die Helden im Schwank gerne benannt erscheinen und die

Handlungen im Gegensatz zum Märchen an bekannte Orte geknüpft sind. (vgl. Panzer, 1973, S.102)

Als Darstellung der Wirklichkeit reflektieren Märchen und Schwank menschliche Erwartungen einerseits, das Komische und die Unausgewogenheit der Dinge andererseits. (vgl. Straßner, 1968, S.13; vgl. Brednich, 1990, S.108) André Jolles räumte dem Schwank keinerlei Platz in seinem Werk „Die einfachen Formen“ ein.

Die Abgrenzung des Märchens zu den benachbarten Gattungen Sage, Legende, Mythos, Fabel und Schwank hat gezeigt, dass eine Zuteilung einer Erzählung zu einer der genannten Gattungen nicht immer eindeutig ist und die Gattungsgrenzen häufig undeutlich durchlässig sind. (vgl. Lüthi, 2004, S.14) Das Nebeneinander der verschiedenen Gattungen wie Märchen, Sage, Legende, Mythos oder Schwank führte den Literaturwissenschaftler André Jolles dazu, diese Erzählformen mit dem Begriff der „Einfachen Formen“ zusammenzufassen. „Einfache Formen“ sind für Jolles jene „Formen [...], die sich, sozusagen ohne Zutun eines Dichters, in der Sprache selbst ereignen, aus der Sprache selbst erarbeiten.“ (Jolles, 1968, S.10) Kurt Ranke, einer der Wegbereiter der Märchenforschung, knüpft an die These von Jolles „Einfachen Formen“ an, wenn er die Geistesbeschäftigungen in den „Einfachen Formen“ als das „unbewußte Produktive“ bezeichnet. Er sagt: „Jede dieser Gattungen ist daher eine absolut verbindliche, spontane Aussage über die Auseinandersetzung des Menschen mit der Welt in und um ihn und jede hat daher auch eine bestimmte eigene Funktion.“ (Ranke, 1978, S. 32f.)

Wenn wir selbst versuchen zu erläutern, was ein Märchen ist, merken wir, dass dies gar nicht so einfach ist, obwohl wir diese Form der Dichtung von Kindheit an kennen. Deshalb möchte ich kurz, anhand der Publikationen des Literaturwissenschaftlers Max Lüthi, die Merkmale des Volksmärchens und des Kunstmärchens zusammenfassen.

1.3 Volksmärchen und Kunstmärchen

Unter „Kunstmärchen“ verstehen wir grundsätzlich ein Werk eines einzelnen Autors, der dessen Inhalt persönlich erfunden hat. (vgl. Mayer, 1997, S.1; vgl. Schweikle, 2007, S.413) Das Kunstmärchen ist eine kurze Prosaerzählung märchenhaften Inhalts und repräsentiert das Zauberhafte und Fantastische. (vgl. Wüthrich, 1984, S.17) Weiters werden die Personen und Ereignisse weitaus ausführlicher wiedergegeben als im Volksmärchen. Im Kunstmärchen werden die diesseitige und jenseitige Welt miteinander verbunden und verschmelzen somit

zu einer „Eindimensionalität“. (vgl. ibidem, S.30-33) „Die Handlung von Kunstmärchen“ so Neuhaus, „ist nicht linear, es gibt Nebenhandlungen und zeitliche Rückblenden.“ Im Kunstmärchen finden sich häufig „Orts- und Zeitangaben“. (Neuhaus, 2005, S.8)

Kunstmärchen sind gewöhnlich literarisch geschmackvoller gestaltet als Volksmärchen. Die Sprache ist ausdrucksvoller und ideenreicher und häufig voll von Metaphern. Ein schwieriger Satzbau und komplexe Wendungen sind keine Seltenheit. Eine häufige Eigenschaft des Kunstmärchens ist das fehlende bzw. nicht eindeutige glückliche Ende, das ja ein untrennbarer Bestandteil des Volksmärchens ist. (vgl. ibidem, S.8f.) Bedeutende Vertreter des Kunstmärchens sind Hans Christian Andersen, E.T.A. Hoffmann und Wilhelm Hauff.

Zunächst einmal ist das Kunstmärchen also keine eigenständige Gattung, denn es ist eine Ableitung des Volksmärchens. Es lehnt sich nur an den Formenbestand des Volksmärchens an, kann diesen aber beliebig weiterentwickeln und umformen. Ohne das Volksmärchen wäre also das Kunstmärchen nicht in dieser Art entstanden. (vgl. Klotz, 1985, S.8f.; vgl. Schweikle, 2007, S.413) Jolles versteht unter Kunstmärchen „irgendeine Erzählung, die in ihrer äußeren Gestalt absichtlich an das Märchen anlehnt, ihm angeähnelte ist, aber die wir von innen heraus dennoch nicht zum Märchen zählen.“ (Jolles, 1972, S.108)

Im Gegensatz zu diesen „erfundenen“ Märchen bezeichnen wir Erzählungen, die auf volkstümliches, anonymes Erzählgut zurückgehen und sich durch mündliche Überlieferung bewahrt haben als Volksmärchen. Der Autor des Volksmärchens ist unbekannt. (vgl. Lüthi, 2004, S.5)

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Sprache im Kunstmärchen einfallsreich, die Charaktere mehrdimensional und die Handlungen „mehrsträngig“ sind. Zudem ist das Weltbild komplex. Im Gegensatz dazu ist im Volksmärchen die Sprache einfach, die Charaktere sind eindimensional, die Handlung ist „einsträngig“ und das Weltbild ist simplifiziert und überschaubar. (vgl. Neuhaus, 2005, S.9)

2. Ursprung, Geschichte und Typen des Volksmärchens

Die Entstehung der Märchen liegt im Dunklen und es wurden darüber viele Theorien entwickelt. Trotz aller Unklarheiten über die Ursprünge der Märchen, gibt es doch einige Belege. In diesem Kapitel möchte ich die bedeutsamsten Entwicklungen und Forschungsergebnisse vorstellen.

Aus der alten ägyptischen Hochkultur fand man Papyri mit märchenhaften Geschichten. Derartige Erzählungen waren lediglich für intellektuelle Menschen gedacht. (vgl. Lüthi, 2004, S.40; vgl. Kurth et al., 2008, S.16; vgl. Leyen, 1958, S.116f.; vgl. Ranke, 1978, S.36)

Später erwähnen verschiedene Autoren eine märchenhafte Komposition alttestamentlicher Geschichten. Jedoch können diese Motive aus Mythen ebenso wenig als Beweis für ein mündlich tradiertes Volksmärchen gesehen werden. Im alten Griechenland und im antiken Rom finden wir auch märchenhafte Motive. In griechischen Sagen und Geschichten sind ebenfalls Anzeichen für Märchenmotive zu entdecken, z.B. der Drachentöter, die Befreiung von gefangenen Jungfrauen und Fahrten in die Unterwelt mit Gewinn eines übernatürlichen Utensils. (vgl. Lüthi, 2004, S.41; vgl. Leyen, 1958, S.126-129) Zudem erwähnt Lüthi, dass die überlieferte Literatur aus dem Mittelalter auch märchenartige Elemente und Motive enthält. Die europäische Dichtung des Mittelalters wurde durch orientalische Geschichten beeinflusst, die über Spanien und nicht zuletzt durch die Kreuzzüge in den Westen kamen. Jedoch haben keltische Erzählungen die europäische Literatur des Mittelalters noch mehr beeinflusst, denn in ihnen tauchen wunderhafte und phantasievolle Motive auf. (vgl. Lüthi, 2004, S.44)

Ab dem 16. Jahrhundert entdecken die Wissenschaftler in wachsendem Ausmaß Beweise für das Bestehen des Volksmärchens in Italien. Giovanni Francesco Straparola veröffentlichte 1550 in Venedig eine Erzählung mit dem Titel *Le piacevoli notti*. (Lüthi, 2004, S.47; Jolles, 1972, S.228; vgl. Reuschel 1973, S. 4; vgl. Schweikle, 2007, S. 413) In dieser Rahmenerzählung geht es, wie in Boccaccios Werk *Decamerone*, um Damen und Herren, die durch bestimmte Umstände zusammentreffen. Auch sie verbringen ihre Zeit, indem sie sich Geschichten erzählen. (vgl. Jolles, 1968, S.228)

Im 17. Jahrhundert erscheint das Werk *Pentamerone* des italienischen Schriftstellers Giambattista Basile, welches die erste große Sammlung von Märchen in Europa war. (vgl. Leyen, 1958, S.9; vgl. Reuschel, 1973, S.4; vgl. Jolles, 1972, S.228) Basile erzählt seine Märchen in neapolitanischem Dialekt und empfing seine Märchen aus mündlicher Überlieferung. Er verwendete in seinen Geschichten Wortvariationen, Vergleiche, Anspielungen, Wortspiele und verlieh ihnen somit eine Mischung aus Humor und Ironie. (vgl. Lüthi, 2004, S.48) Das Buch lehnt sich im Aufbau auch an das Meisterwerk Boccaccios *Il Decamerone* an. (vgl. Keller, 1959, S.371)

Ende des 17. Jahrhunderts wurde von dem Franzosen Charles Perrault eine weitere Sammlung von Märchen veröffentlicht. (vgl. Jolles, 1972, S.229; vgl. Marchese, 1978, S.115) Seine Märchensammlung *Contes de ma Mère l'Oye* weist viele Ähnlichkeiten mit der Märchensammlung der Brüder Grimm auf. (Leyen, 1958, S.10; Panzer, 1973, S.125)

Anfang des 18. Jahrhunderts veröffentlichte der französische Orientalist Antoine Galland „die Erzählungen der Tausendundeinen Nacht.“ (Panzer, 1973, S. 125; Jolles, 1968, S. 230; vgl. Leyen, 1958, S. 149) Diese Erzählbände stützten sich auf eine arabische Handschrift und auf mündliche Berichte und Geschichten aus Syrien. (vgl. Lüthi, 2004, S.49)

Die Veröffentlichung der leidenschaftlich gesammelten „Kinder- und Hausmärchen“ der Gebrüder Grimm im frühen 19. Jahrhundert war ohne Zweifel das entscheidende Ereignis in der Geschichte des deutschen Volksmärchens. Eine wichtige Folge war, dass nun in ganz Europa, nach Vorbild der Brüder Grimm, Volksmärchen abgefasst und publiziert wurden. Die mündliche Überlieferung der Märchen wurde nun durch das Buch ersetzt. Vorbilder der Brüder Grimm waren der deutsche Schriftsteller Clemens Brentano und die Märchen des Malers Philipp Otto Runge. (vgl. Lüthi, 2004, S.51;53; vgl. Leyen, 1958, S. 13)

Im Folgenden möchte ich verschiedene Theorien vorstellen, welche die Entstehung und Verbreitung von Märchen erklären. Die Herkunft der Märchen ist nicht klar definiert und die Frage nach dem Ursprung der Märchen hat den Märchenforschern viel Anlass zur Diskussion gegeben. Zu den bekanntesten Theorien gehören die „indogermanische Theorie“, die „indische Theorie“, die „anthropologische Theorie“ und die „geographisch-historische Methode“.

2.1 Die indogermanische Theorie

Von einer Märchenforschung im eigentlichen Sinne können wir erst seit etwa 150 Jahren sprechen, als sich die Brüder Grimm in den „Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen“ mit der Frage der Herkunft, der Verbreitung und der Bedeutung der Märchen beschäftigten. Die Begründer der Märchenforschung, Wilhelm und Jacob Grimm, entwickelten die „indogermanische Theorie“, die älteste Hypothese bezüglich der Entstehung von Märchen. Im Mittelpunkt steht der Gedanke, dass Märchen auf ein kollektives Erbe zurückzuführen sind. Dabei stellten sie die These auf, dass Märchen eine Überlieferung aus urindogermanischer Zeit sind und sich im Märchen alte Mythen der indogermanischen Bevölkerungen widerspiegeln. Zudem nahmen die Brüder Grimm an, dass Mythen die Grundlage zum Verständnis der Märchen sind. (vgl. Pöge-Alder, 2011, S. 70; vgl. Bausinger, 1968, S.28; vgl. Ranke, 1978, S.41; vgl. Sydow, 1973, S.177; vgl. Aarne, 1913, S.2, vgl. Peukert, 1938, S.50)

Die Vertreter der „mythologischen Schule“ sahen den Ursprung des Märchens im indogermanischen Raum. (vgl. Aarne, 1913, S.2) Von Sydow und de Vries waren auch der Ansicht, dass das Märchen wohl eine Schöpfung der Indogermanen gewesen ist. Dafür spricht schon seine Verbreitung in der Welt des Abendlandes. (vgl. de Vries, 1954, S.176; vgl. Bausinger, 1968, S.29)

Die indoeuropäische Theorie unterstreicht die Entstehung der Märchen an einem bestimmten geographischen Ort und von dort aus deren anschließende Verbreitung. (vgl. Aarne, 1913, S.7) Der Grimmsche Ansatz ist „monogenetisch“. Die Ansichten der Brüder Grimm über den Ursprung der Märchen gewannen allseitiges Ansehen, bis sie im Jahr 1859 auf Widerspruch stießen.

2.2 Die indische Theorie

Die nächste bemerkenswerte Leistung auf dem Gebiet der Märchenforschung wurde von dem deutschen Sprachforscher und Indologen Theodor Benfey vollbracht. Der Begründer der „indischen Theorie“ stellte im Jahr 1859 die These auf, dass fast alle europäischen Märchen auf indische Erzählensammlungen zurückgehen und auf verschiedenen Wegen nach Europa gewandert sind. Benfey glaubte, die Märchen seien ursprünglich buddhistische Erzählungen zu lehrhaften Zwecken gewesen. Die indische Theorie Benfey ist wie die indoeuropäische Theorie der Brüder Grimm „monogenetisch“. (vgl. de Vries, 1954, S.11f.;

vgl. Aarne, 1913, S.4; vgl. Bausinger, 1968, S.30f.; vgl. Cocchiara, 1973, S.261; vgl. Reuschel, 1973, S.6f.; vgl. Sydow, 1973, S.181)

Im Gegensatz zur indogermanischen Theorie, spricht die indische Theorie von einer literarischen Verbreitung und Überlieferung der Märchen. (vgl. Leyen, 1958, S.20; vgl. Aarne, 1913, S.4) Die Benfeysche Behauptung über den Ursprung der Märchen in Indien war lange sehr beliebt, hat ihre Bedeutung allerdings verloren, nachdem nachgewiesen wurde, dass viele Märchen auch in anderen Ländern und Gebieten entstanden sind. (vgl. Aarne, 1913, S.8; vgl. Bausinger, 1968, S.48; vgl. Leyen, 1973, S.16) Friedrich von der Leyen kritisiert die indische Theorie, indem er sagt, dass Indien eines der großen Quellengebiete ist, aus denen viele Märchen geflossen sind, jedoch nicht das einzige. (vgl. Leyen, 1958, S.7)

2.3 Die anthropologische Schule

Benfeys Versuch, Indien als Heimatland des Märchens zu bestimmen, rief zu Beginn des 20. Jahrhunderts erhebliche Einsprüche hervor. Es waren vor allem die Vertreter der „anthropologischen Schule“, die die Ansicht von einer „polygenetischen“ Herkunft vertraten. Die Hauptvertreter dieser Theorie waren die Gelehrten E. B. Tyler und Andrew Lang. (vgl. Aarne, 1913, S.5; vgl. Leyen, 1958, S.29; vgl. Bausinger, 1968, S.33)

Die Vertreter der „anthropologischen Schule“ vertraten den Standpunkt, dass die Weltanschauung, die Phantasie und der Glaube bei vielen primitiven Völkern sehr ähnlich waren und daraus folgt, dass sich in unterschiedlichen Gebieten selbständig vergleichbare Märchenmotive ausgebildet haben. (vgl. Aarne, 1913, S.6; vgl. Reuschel, 1973, S.8; vgl. Ranke, 1978, S.41) Den Forschern dieser „polygenetischen Theorie“ ging es darum, weltweit Ähnlichkeiten festzustellen, welche die Basis für unzählige, einander ähnliche Märchen bildeten. Laut den Vertretern der anthropologischen Schule, hätten sich Märchen durch vergleichbare Gedanken und Phantasiebilder der primitiven Völker an verschiedenen Orten und zu unterschiedlichen Zeiten herausgebildet. (vgl. Pöge-Alder, 2011, S.103)

Im Bereich der Psychoanalyse und in der Tiefenpsychologie entwickelte sich eine moderne Variante der anthropologischen These. Sigmund Freud und Carl Gustav Jung lieferten einen Beitrag zur Märchenforschung. Für die Psychoanalytiker spiegeln die Märchen den individuellen Reifungsprozess des Menschen. Die Tiefenpsychologie hingegen erklärt ihre archetypische Bilderwelt aus dem kollektiven Unbewussten. (vgl. Bausinger, 1968, S.34)

Friedrich von der Leyen betont in seinem Artikel „Der Ursprung des Märchens“, dass die „ältesten Vorstellungen über Traum und Wachen, über Schlaf und Tod“ auch die „Anfänge des Märchens“ sind. (Leyen, 1973, S.20) In diesem Zitat drückt von der Leyen aus, dass der Ursprung der Märchenmotive in den Träumen der primitiven Naturvölker zu suchen ist.

Naumann erwähnt in seinem Artikel „Sage und Märchen“, dass aus den überall gleichen Grundlagen des Denkens, des Glaubens, des Träumens und der Phantasie die gleichen primitiven Erzählmotive entspringen. Gewissermaßen ergeben sich aus den gleichen oder ähnlichen menschlichen Grundgedanken und Grundanschauungen die gleichen oder ähnlichen Gebilde auf geistigem Gebiet. (vgl. Naumann, 1973, S.64)

2.4 Die geographisch-historische Methode/die Finnische Schule

Die indische Theorie ist der Ausgangspunkt der sogenannten „geographisch-historischen Methode“ in der Erzählforschung. (vgl. Petzoldt, 2001, S.68) Am Anfang des 20. Jahrhunderts setzte sich die „Finnische Schule“ durch. Die bekanntesten Vertreter der Finnischen Schule sind Antti Aarne, Stith Thompson und Kaarle Krohn. Laut der geographisch-historischen Methode basieren alle Märchen auf einem Urtyp des Märchens, welcher sich durch Wanderungen der Völker verbreitet hat. Anliegen der geographisch-historischen Methode war es zu beweisen, dass Märchen weder auf eine bestimmte Zeit noch auf einen bestimmten Kulturraum zurückgehen. Die Vertreter dieser geographisch-historischen Methode versuchten, durch den sorgfältigen Vergleich der verschiedenen Fassungen eine ursprüngliche Form zu erschließen, dessen Ursprung und Entstehungszeit abzuleiten und so weit wie möglich die Wanderwege der Erzählungen aufzuzeigen. (vgl. Aarne, 1913, S.39; vgl. Pöge-Alder, 2011, S.90f.; vgl. Bausinger, 1968, S.35; vgl. Cocchiara, 1973, S.267; vgl. Petzoldt, 2001, S.70)

Kritisiert wurden die Betrachtungen der Finnischen Schule vor allem von Jan de Vries. Die skandinavischen Forscher haben alle Varianten eines Märchens aufgezeichnet und geordnet und sind dem Weg ihrer Ausbreitung nachgegangen. Sie glaubten durch das sorgfältige Studium der Varianten die „Urform“ des Märchens zu entdecken. Dies war jedoch ein Irrtum, denn bei der „Urform“ handelt es sich in den meisten Fällen nur um eine der zahlreichen „Vorformen“, die sich bis heute erhalten haben. Die vielzitierte „Urform“, die eine ganze Forschergeneration beschäftigt hat, gibt es nur als Hypothese. (vgl. de Vries, 1954, S.20) Die Finnische Schule ebnete Wege, die zunächst unübersehbare

Menge von Märchen untereinander in eine gewisse Ordnung zu bringen. Aus ihren Forschungen entwickelten sie brauchbare und fruchtbare Pläne zur Klassifizierung von Märchen. (vgl. Bausinger, 1968, S.36f.)

Die Grundlage zu den heute gebräuchlichen Typenverzeichnissen bildete das Klassifizierungssystem „Verzeichnis der Märchentypen“ des finnischen Märchenforschers Antti Aarne. Der „Aarne-Thompson-Index“ (AaTh) wurde 1910 von Antti Aarne für die Erzählforschung herausgegeben. Die Erarbeitung dieses Verzeichnisses der Märchentypen gilt als der größte Beitrag der Finnischen Schule zur Märchenforschung. Es basiert auf finnischen, dänischen und deutschen Sammlungen. Die Märchen werden im Märchentypkatalog nach Motiven und Typen eingeordnet. Jedoch wurde auch dieser Katalog der Märchentypen kritisiert, denn die Märchenforschung war der Meinung, dass darin das Leben und die Gesetze der Märchen nicht ausreichend untersucht wurden. (vgl. Sydow, 1968, S.37) Der rumänische Literaturkritiker Marin Mincu sagt zur Klassifikation von Aarne Folgendes: „È certo che il catalogo dei tipi costituisce il primo *repertorio pratico* degli interecci delle diverse fiabe, e ha [...] un' importanza enorme per qualsiasi folclorista.“ (Mincu, 1986, S.33)

Diese Klassifikation von Antti Aarnes Märchen- und Schwankgruppen wurde von Stith Thompson in seinem Nachschlagewerk „The Types of the Folktale“ überarbeitet und erweitert. Stith Thompson ordnete alle Motive der Märchen nach Sachgruppen. (vgl. Mincu, 1986, S.33; vgl. Bausinger, 1968, S.37; vgl. Ranke, 1978, S. 43) Das Aarne-Thompsonsche Typensystem beginnt mit „Tiermärchen“. Die zweite Hauptgruppe bilden die „Eigentlichen Märchen“, welche in „Zaubermärchen“, „legendenartige Märchen“, „novellenartige Märchen“ und „Märchen vom dummen Teufel oder Riesen“ aufgeteilt werden. Die dritte Gruppe bilden die „Schwänke“. (Aarne, 1910, S. 7; Lüthi, 2004, S.16; vgl. Propp, 1972, S.18) Weiters verfasst Stith Thompson das bahnbrechende Werk „Motif-Index of Folk-Literature“. In der Einleitung schreibt Thompson über das Ziel seiner Studie: „to arrange in a single logical classification the elements which make up traditional narrative literature.“ (Thompson, 1955, S.11) Thompson betont, dass es schwierig ist ein „motif“ zu definieren: „When the term *motif* is employed, it is always in a very loose sense, and is made to include any of the elements of narrative structure. In general, any item in tales that other investigators have made notes on has been accepted.“ (ibidem, S.19)

Der Ethnologe Carl Wilhelm von Sydow kritisiert einerseits das Aarne-Thompsonsche Typenverzeichnis indem er sagt, dass es nicht vollständig ist. Andererseits vertritt er die Meinung, dass das Typenverzeichnis mit Hilfe der mehr als tausend verschiedenen Nummern den Märchenbestand Europas ganz gut darstellt. (vgl. Sydow, 1973, S.182) Propp Vladimir betont, dass dieser Märchenkatalog wertvolle Dienste für die Märchenforschung leistet, jedoch auch viele grundlegende Mängel aufweist, denn eine exakte Typeneinteilung der Märchen ist schlicht unmöglich. (vgl. Propp, 1972, S.17f.) Propp befasst sich in seinem Werk „Morphologie des Märchens“ mit der Märchenstruktur und initiiert damit die strukturalistische Märchenforschung. Für die „strukturalistische Schule“ ist nicht die Herkunft und das Alter des Märchens von Bedeutung, sondern ihr gleichartiger Aufbau, denn nach Propp kommen bestimmte „Funktionen“ im Märchen immer wieder vor.

Jan de Vries geht in seinem Buch „Betrachtungen zum Märchen“ auch auf die Ritualtheorie des französischen Gelehrten Paul Saintyves ein. Der Forscher Saintyves sieht in vielen Märchen Reste alter Riten, Glaubensvorstellungen und Initiationsriten. Einen Initiationsritus vermutet er als Basis vieler Märchen. Wir verdanken Saintyves die wichtige Erkenntnis, dass im Märchen vorkommende Ritualmotive auf religiöse Riten hinweisen, die noch heute bei manchen Naturvölkern lebendig sind. Für Saintyves sind die Figuren im Märchen symbolische Repräsentationen von nicht mehr praktizierten Bräuchen. Er bringt viele Märchen mit Kulthandlungen in Verbindung, denn das Märchen steht in enger Verwandtschaft zum Mythos und Mythos ist vom Kult kaum zu trennen. (vgl. de Vries, 1954, S.22; vgl. Pöge-Alder, 2011, S.209) Saintyves hat ganz richtig bemerkt, dass wir im Märchen Motive antreffen, die an uralte und zum Teil im Volke bis zum heutigen Tag noch geübte Riten erinnern. De Vries lehnt jedoch Saintyves Ansicht ab, denn er sagt, es ist nicht richtig, diese Übereinstimmung so zu erklären, als wäre das Märchen der Text zu diesem rituellen Geschehen. (de Vries, 1954, S.30) De Vries war der Meinung, dass sich Saintyves irrte, wenn er meinte, im Märchen auch die Texte entdeckt zu haben, von denen solche Riten begleitet waren.

Auch Vladimir Propp, der die Theorie von Saintyves wiederaufgenommen und weiterentwickelt hat, schreibt in seinem Werk „Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens“, dass sich in den Märchen „Reste totemistischer Initiationsriten“ finden lassen. Der bedeutsamste Ritus, der im Märchen symbolisch wiedergespiegelt wird, ist nach Propp die „Initiation“. Propp beschäftigt sich in diesem bahnbrechenden Werk mit den verschiedenen Phasen der Initiation. (Eliade, 1973, S.312; vgl. Ranke, 1993, S.184) Er

erklärt zum Beginn der Geschichte des Märchens: „Äußerlich zeigt sich der Beginn dieses Prozesses, des Prozesses der Verwandlung des Mythos in das Märchen, in der Loslösung des Sujets und des Akts des Erzählens vom Ritual. Das Moment dieser Loslösung vom Ritus ist der Beginn der Geschichte des Märchens, während der Synkretismus mit dem Ritus seine Vorgeschichte darstellt.“ (Propp, 1987, S.458) Auch der Kulturanthropologe Kurt Derungs schreibt in seinem Werk „Struktur des Zaubermärchens I“ über die Verknüpfung von Zaubermärchen und den Glaubensvorstellungen und Ritualen des Schamanismus. (vgl. Derungs, 1994, S.111)

Hinsichtlich der Entstehungszeit und des Ursprungs der Märchen gibt es verschiedene Theorien und unterschiedliche Ergebnisse. Bis heute herrscht keine Einigkeit über den genauen Ursprung der Märchen, und deshalb ist es relativ schwierig, eine allgemeingültige Aussage über den Ursprung und den Entstehungsmechanismus des Märchens zu treffen. Relativ sicher ist, dass Märchen in verschiedenen Gegenden entstanden sind. Die mündliche Verbreitung der Märchen hat sie weiterentwickelt und als Erzählform im Volk verfestigt.

3. Die Sammlung *Fiabe italiane* von Italo Calvino

Im folgenden Kapitel möchte ich die Sammlung *Fiabe italiane* von Italo Calvino vorstellen, in welcher auch das Märchen „La serpe Pippina“ vorkommt. *Fiabe italiane* ist eine italienische Märchensammlung von Italo Calvino und wurde von dem berühmten Turiner Verlag Einaudi herausgegeben. Der vollständige Titel des Werks lautet „*Fiabe italiane* raccolte dalla tradizione popolare durante gli ultimi cento anni e trascritte in lingua dai vari dialetti da Italo Calvino“. Italo Calvino stellte die Märchensammlung in der Zeit von 1954 bis 1956 zusammen. (vgl. Hösle, 1999, S.220, vgl. Serra, 2006, S.97)

Durch die Herausgabe der Märchensammlung hat Calvino ein Versäumnis des 19. Jahrhunderts gutgemacht, da Italien trotz kleinerer Märchensammlungen keine Kompilation von Hausmärchen besaß, die mit jener der Brüder Grimm vergleichbar war. Calvino erklärt in diesem Zusammenhang: „Ma la gran raccolta delle fiabe popolari di tutta Italia, che sia anche libro piacevole da leggere, popolare per destinazione e non solo per fonte, non l’abbiamo avuto.“ (Calvino, 1996, S.8) Infolge verweist Calvino auf den Grund, der ihn dazu bewegte, diese Märchensammlung zu verfassen: „La prima spinta a comporre questo libro è venuta da un’esigenza editoriale: si voleva pubblicare, accanto ai grandi libri di fiabe popolari straniere, una raccolta italiana.“ (ibidem, S.5) Calvino hat sich für die Erschaffung seiner *Fiabe italiane* die Kinder- und Hausmärchen von den Brüdern Grimm zum Vorbild genommen. (vgl. ibidem, S.14) Weiters fällt auf, dass die Märchensammlung von Calvino exakt 200 Märchen beinhaltet, genauso viele wie die Sammlung der Brüder Grimm. (vgl. Lavagetto, 1988, S.XXII; vgl. Barenghi, 2009, S.30) Die Wahl des Einaudi Verlags, Calvino als Beauftragten zu wählen, scheint nicht zufällig zu sein. In seinem ersten Roman „Il sentiero dei nidi di ragno“ befinden sich bereits einige märchenhafte Elemente und Merkmale. (vgl. Cruso, 2007, S.7) Im Jahr 1952 veröffentlichte Calvino den Roman „Il visconte dimezzato“, in welchem zahlreiche märchenähnliche Elemente vorkommen.

Für Calvino war es eine immense Herausforderung, diese großangelegte Märchensammlung zu verwirklichen:

Era per me [...] un salto a freddo, come tuffarmi da un trampolino in un mare in cui da un secolo e mezzo si spinge solo gente che v’è attratta non dal piacere sportivo di nuotare tra onde insolite, ma da un richiamo del sangue [...]. Invece io m’immergevo in questo mondo sottomarino disarmato d’ogni fiocina specialistica,

sprovvisto d'occhiali dottrinari, neanche munito di quella bombola d'ossigeno che è l'entusiasmo. (Calvino, 1996, S.9f.)

Um fachliche Beratung, Hilfestellungen und Anregungen für die Realisierung seines Projektes zu bekommen, wandte sich Calvino an die Volkskundler und Märchenforscher Giuseppe Cocchiara, Paolo Toschi und Giuseppe Vidossi. (vgl. Clerici, 1988, S.73) Giuseppe Cocchiara, der Initiator des Projekts, sammelte und übersetzte die Märchen, welche ursprünglich aus verschiedenen Regionen Italiens stammten. (vgl. Calvino, 1996, S.53) Daraufhin begann Calvino die einzelnen Texte zu klassifizieren und verglich die verschiedenen Varianten miteinander. (vgl. ibidem, S.10) Dabei hielt er sich an folgende systematische Vorgangsweise:

arricchire sulla scorta delle varianti la versione scelta, quando si può farlo serbandone intatto il carattere, l'interna unità, in modo da renderla più piena e articolata possibile; integrare con una mano leggera d'invenzione i punti che paiono elisi o smozzicati; tener tutto sul piano d'un italiano mai troppo personale e mai troppo sbiadito, che per quanto è possibile affondi le radici nel dialetto, senza sbalzi nelle espressioni 'colte', e sia elastico abbastanza per accogliere e incorporare dal dialetto le immagini, i giri di frase più espressivi e inconsueti. (ibidem, S.14f.)

Im folgenden Absatz spricht Calvino von den Zielen, die er sich bezüglich seiner Märchensammlung setzte: „Ho orientato il mio lavoro verso due obiettive: rappresentare tutti i tipi di fiaba di cui è documentata l'esistenza nei dialetti italiani; rappresentare tutte le regioni italiane.” Jedoch beschränkt er dies auf die Zaubermärchen „la 'fiaba' vera e propria, - cioè il racconto magico e meraviglioso“. (ibidem, S.16) Calvino war auf der Suche nach typisch italienischen Märchen, wobei er sich auf die Sammlungen des 19. Jahrhunderts stützte:

Non sono andato di persona a farmi raccontare le storie dalle vecchiette; e questo non perché non esistano più in Italia 'luoghi di conservazione', ma perché già in tutte queste raccolte dei folkloristi soprattutto dell'Ottocento avevo una grande mole di materiale sul quale lavorare.” (ibidem, S.15)

Der Autor sagt auch in der Einleitung, von jedem Typus „una o più versioni che mi sono sembrate le più rappresentative, le meno schematiche, e le più impregnate dello spirito dei luoghi“ ausgewählt zu haben. (ibidem, S.16) Von mehreren Versionen aus verschiedenen Gebieten des italienischen Sprachraums wählte er die schönsten aus und übersetzte sie mit viel Feingefühl aus den verschiedenen Dialekten in die italienische Schriftsprache. Calvino's Augenmerk lag darauf, aus dieser Menge von Erzählungen die faszinierendsten, originellsten und ausgefallensten zu wählen. (vgl. ibidem, S.14f.; vgl. Bonura, 1973, S.56; vgl. Malato, 2000, S.897) Oft hat Calvino nach seinem persönlichen Geschmack mehrere Varianten ein und desselben Märchens miteinander vermischt, Episoden aus ganz anderen Märchentypen übernommen, wichtige Einzelheiten abgeändert, neue Figuren eingeführt und ganze Begebenheiten erfunden. (vgl. Calvino, 1996, S.1090)

Calvino verwendet seine Quellen nicht als Forscher, sondern als Bewunderer und Schriftsteller. Er schöpfte aus unveröffentlichten Manuskripten und schwer zugänglichen Quellen. Seine Intention war auch, die persönlichen und örtlichen Eigenarten der Erzähler in seiner Sammlung aufrechtzuerhalten. Ebenso war es Calvino's Absicht, die ursprüngliche Frische der Dialekterzählung wiederzugeben, wenn diese durch die vorhergehende Übersetzung in die Schriftsprache verschwunden war. Er glättete Gedankensprünge und wählte aus anderen Quellen günstigere Erzählvarianten aus. Sein Buch ist ein Standardwerk des italienischen Märchens, wie es bisher kein zweites gegeben hat. (vgl. Keller, 1959, S.375f.)

In der Einleitung der Märchensammlung skizziert Calvino die Entstehungsgeschichte der Sammlung. (vgl. Barengi, 2009, S.30) In der Vorbemerkung seines Werkes erklärt er, dass das Märchen unter anderem eine Darstellung der wahren Bedeutung des Lebens ist, eine Sinndeutung des Übergangs von der Jugend zum Erwachsenwerden enthält und von Traurigkeit, Schönheit, Liebe, Hoffnung und Triumph sowie von Armut und Reichtum erzählt.

Io credo questo: le fiabe sono vere. Sono, prese tutte insieme, nella loro sempre ripetuta e sempre varia casistica di vicende umane, una spiegazione generale della vita, [...]; sono il catalogo dei destini che possono darsi a un uomo e a una donna, soprattutto per la parte di vita che appunto è il farsi d' un destino: la giovinezza, dalla nascita che sovente porta in sé un auspicio o una condanna, al distacco dalla casa, alle prove per diventare adulto e poi maturo, [...]. E in questo sommario disegno, tutto: la drastica divisione dei viventi in re e poveri, ma la loro parità

sostanziale; la persecuzione dell'innocente e il suo riscatto come termini d'una dialettica interna ad ogni vita; l'amore incontrato ancor prima di conoscerlo e poi subito sofferto come bene perduto; la comune sorte di soggiacere a incantesimi, cioè d'essere determinato da forze complesse e sconosciute, e lo sforzo per liberarsi e autodeterminarsi inteso come un dovere elementare, insieme a quello di liberare gli altri, anzi il non potersi liberare da soli, il liberarsi liberando; la fedeltà a un impegno e la purezza di cuore come virtù basilari che portano alla salvezza e al trionfo; la bellezza come segno di grazia, ma che può essere nascosta sotto spoglie d'umile bruttezza come un corpo di rana; e soprattutto la sostanza unitaria del tutto, uomini bestie piante cose, l'infinita possibilità di metamorfosi di ciò che esiste.(Calvino, 1996, S.13)

Laut Calvino ist seine Märchensammlung zum Teil wissenschaftlich. Er betont in der Einführung seiner *Fiabe italiane*, sein Werk sei "‘scientifico‘ a metà, o se vogliamo per tre quarti, e per l'ultimo quarto frutto d'arbitrio individuale." (ibidem, S. 14) Im Jahr 1956 veröffentlichte Calvino die bearbeiteten Märchen mit dem Titel *Fiabe italiane* und kam nach der Reise durch die Welt der Märchen, voller Enthusiasmus zum Schluss: „le fiabe sono vere“. (ibidem, S.13) Für Calvino, den italienischen Grimm, sind die *Fiabe italiane* "‘il culmine della gioventù e il disegno del proprio destino.“ (Scarpa, 1999, S.125)

Am Ende des Vorwortes schreibt Calvino: „Ora, il viaggio tra le fiabe é finito, il libro é fatto, scrivo questa prefazione e ne son fuori: riuscirò a rimettere i piedi sulla terra?“ (Calvino, 1996, S.12) Zuvor schildert er, wie er die Erarbeitung seiner Märchensammlung persönlich wahrgenommen und erlebt hat:

Per due anni ho vissuto in mezzo a boschi e palazzi incantanti, col problema di come meglio vedere in viso la bella sconosciuta che si corica ogni notte al fianco del cavaliere, o con l'incertezza se usare il mantello che rende invisibile o la zampina di formica, la penna d'aquila e l'unghia di leone che servono a trasformarsi in animali. E per questi due anni a poco a poco il mondo interno a me veniva atteggiandosi a quel clima, a quella logica, ogni fatto si prestava a essere interpretato e risolto in termini di metamorfosi e incantesimo. (ibidem, S.12)

Cruso weist bezüglich der Titel der Märchensammlung darauf hin, dass “Calvino tende a eliminare gli elementi metatestuali.” (Cruso, 2007, S.61) In Hinblick auf die Anfangsformel „C’era una volta“ fällt auf, dass diese von Calvino sehr selten in seinen Märchen verwendet wird. (vgl.Casali, 1988, S.175) Bezüglich der Märchenbezeichnungen stellt Cruso fest, dass der größte Teil nicht mit den Quellen am Ende der Märchen übereinstimmt und das Calvino den magischen Charakter unterstreicht und betont. (vgl.Cruso, 2007, S.60)

Am Ende jedes Märchens steht der Name einer Region oder eines Ortes in Klammer. (vgl. Barenghi, 2009, S.30) Das bedeutet nicht unbedingt, dass dieses Märchen aus dieser Region stammt. Calvino fügt hinzu, dass die Märchen überall gleich sind und es wenig Sinn macht zu sagen, woher ein Märchen stammt:

Le fiabe, si sa, sono uguali dappertutto. Dire „di dove“ una fiaba sia non ha molto senso [...]. Diciamo dunque italiane queste fiabe in quanto raccontate dal popolo in Italia, entrate per tradizione orale a far parte del nostro folklore narrativo e similmente le diciamo veneziane o toscane o siciliane; e poiché la fiaba, qualunque origine abbia, è soggetta ad assorbire qualcosa dal luogo in cui è narrata, - un paesaggio, un costume, una moralità, o pur solo un vaghissimo accento o sapore di quel paese, - il grado in cui si sono imbevute di questo qualcosa veneziano o toscano o siciliano è appunto il criterio preferenziale della mia scelta.” (Calvino, 1996, S.17f.)

Bezüglich der Sprache orientiert sich Calvino an einem Italienisch, dass “mai troppo personale e mai troppo sbiadito” ist. (ibidem, S.15) Er betont jedoch, dass die verwendete Sprache nicht eintönig ist oder seine sprachliche Ausdrucksfähigkeit dürftig ist. Calvino verwendet in den Märchen vor allem die narrativen Erzählzeiten Imperfekt, Konditional und die Vorvergangenheit aber auch das historische Perfekt. Seltener kommen die Gegenwart, die Zukunft und die Befehlsform vor. Für die Anfangsformeln, für die Einleitung der Märchen und für die Beschreibung der Abschiedssituation der verschiedenen Charaktere benützt Calvino das Imperfekt. Im Erzählbericht verwendet er das historische Perfekt. Weiters verwendet er für die Eingliederung von typischen Märchenformeln auch die Gegenwart. Zu unterstreichen ist die häufige Verwendung der direkten Rede, welche Schnelligkeit und Spannung erzeugt und in der das Präsens dominiert. (vgl. Cruso, 2007, S.77-82)

Mario Lavagetto unterscheidet vier Typen von denkbaren Lesern in seinem Vorwort zu den *Fiabe italiane*. Die erste Art von Leser sucht “lo sfondo concreto che si intravede dietro le singole fiabe”. (Lavagetto, 1996, S.XXI) Demnach ist der erste Typ Leser auf der Suche nach realistischen Spuren in den Märchen. Der zweite Typ von Leser möchte verstehen, welche Rolle die Erfahrung mit den *Fiabe italiane* spielt. Der dritte Typ Leser hat ausgeklügeltere Bedürfnisse und Ansprüche und liest die Märchen mit Hilfe der Anmerkungen, weil er erfahren möchte wie Calvino die Märchen geschrieben hat. (vgl. ibidem, S.XXII-XXXI) Laut Lavagetto nähert sich die vierte Art von Leser den Märchen “con un’armatura leggera e con una ridottissima scatola di arnesi”. (ibidem, S.XLIV) Dieser Leser liest die Märchen nur, weil er Vergnügen an ihnen findet und letztendlich setzt er sich mit einer verzauberten Welt auseinander und entdeckt die Faszination und den Reiz dieser Märchen. (vgl. Cruso, 2007, S.9f.)

Für Calvino waren vor allem Märchen aus der Toskana und aus Sizilien von großer Bedeutung für seine Märchensammlung: “Toscana e Sicilia sono [...] le due regioni privilegiate per quantità e qualità di fiabe raccolte.” (Calvino, 1996, S.33f.) Die jedoch geschichtlich vollkommen unterschiedliche Entwicklung beider Regionen stellt er unter anderem „märchenhaft“ anhand der Bedeutung der Könige dar. In den sizilianischen Märchen wird genau berichtet, wie König, Hof und Adel einer Rangordnung und ihrem Moralkodex gehorchen. (vgl. Bronzini, 1993, S.132) „In Sicilia [...], re, corte, nobiltà sono istituzioni ben precise, concrete, con una loro gerarchia, una loro etichetta, un loro codice morale.“(Calvino, 1996, S. 51) Charakteristisch für die sizilianischen Märchen ist es auch, dass der König keine Entscheidung trifft, ohne seine Berater zu befragen: „Ed é caratteristica della fiaba siciliana che i re non prendano una decisione importante senza consultare il Consiglio.“ (ibidem, S.51)

In der Toskana hingegen hat man nie Könige gekannt und so sind diese lediglich ein Begriff für Wohlstand und Macht: „In Toscana, invece, dove, benché più colti in tante cose, di re non ne hanno mai conosciuti.“ (ibidem, S.52) Calvino fügt hinzu: „Di solito la corte dei re delle fiabe popolari è qualcosa di generico e d’astratto, un vago simbolo di potenza e di ricchezza.“ (ibidem, S.51) Könige können in toskanischen Märchen wie normale Bürger nebeneinander wohnen. (vgl. Bronzini, 1993, S.133) „Così si può trovare un re vicino di casa d’un altro re, che si guardano dalla finestra e si vanno a far visita come due buoni borghesi paesani.“ (Calvino, 1996, S.52)

Jedoch ist in vielen Märchen der Sammlung *Fiabe italiane* die Welt der Bauern der Ausgangspunkt und zudem wird der Zustand äußersten Elends durch den Mangel an Arbeit und Nahrung beschrieben: „L’avvio ‚realistico‘ di molte fiabe, il dato di partenza d’una condizione d’estrema miseria, di fame, di mancanza di lavoro è caratteristico di molto folklore narrativo italiano.” (ibidem, S.52) In den Märchen der Sammlung *Fiabe italiane* befinden sich Elemente von italienischen Kulturen und Zivilisationen aber auch Einflüsse und Charakteristiken anderer Hochkulturen sind erkennbar. Cruso verweist darauf, dass in den Märchen der nördlichen Gegenden ein Einfluss der deutschen Welt zu erkennen ist. In Märchen aus südlicheren Regionen ist eine Fernwirkung aus der orientalischen Welt festzustellen. (vgl. Cruso, 2007, S.37)

In folgendem Zitat drückt Calvino im Wesentlichen zusammengefasst aus, dass er das Vorhaben hatte, viele Leser für sein Meisterwerk zu begeistern und diese zu verzaubern:

Questo libro è nato col preciso intento di rendere accessibile a tutti i lettori italiani (e stranieri) il mondo fantastico contenuto in testi dialettali non da tutti decifrabili. Le raccolte in dialetto [...] già esistono (anche se non facilmente reperibili); m’auguro che il mio libro metta voglia a qualche lettore d’andare a ricercarle e a leggerle, e magari a qualche editore di ristamparle. (Calvino, 1996, S.19)

4. Wesenszüge des Volksmärchen in „La serpe Pippina“

Das Volksmärchen weist in allen Ländern Ähnlichkeiten bezüglich seiner Erkennungszeichen auf, weshalb nach Max Lüthi von einem „Grundtyp des europäischen Volksmärchen“ die Rede sein kann. (Lüthi, 2005, S.7) Laut Lüthi sind die Merkmale „Neigung zu einem bestimmten Personal, Requisitenbestand und Handlungsablauf“ und „Neigung zu einer bestimmten Darstellungsart“ Kennzeichen des europäischen Volksmärchens. (Lüthi, 2004, S.25)

4.1 Märchenfiguren

Der Held steht im Zentrum der Handlung im Märchen und entstammt der profanen Welt. Der Held hat Figuren aus dem Diesseits und dem Jenseits an seiner Seite. Diese Figuren können in unterschiedlichen Funktionen, z.B. als Kontrastfigur, Rivale oder Helfer, Gegenspieler und Auftraggeber, auftreten. Alle Figuren im Märchen stehen in positiver oder negativer Verbindung zum Helden. Rivalen und Helfer sind im Volksmärchen nicht selten Teil der außermenschlichen Welt. Kennzeichnend ist auch im Volksmärchen, dass die Akteure sehr „allgemein gehalten“ werden. Entscheidend sind stets die Taten des Helden, durch die Gedanken, Gefühle und Beziehungen ausgedrückt werden. Weiters fügt Lüthi hinzu, dass die Figuren des Märchens keine Emotionen zeigen. (vgl. Lüthi, 2004, S. 27-30; vgl. Panzer, 1973, S.89)

Extreme Gegensätze kommen im Märchen vielfach vor. Dies spiegelt sich auch in den Figuren wieder, denn sie sind entweder schön oder hässlich, wohlhabend oder mittellos, gut oder böse. Weiters stellt Lüthi fest, dass der Märchenheld ein unsteter Umherziehender ist, denn mit Leichtigkeit bewegt er sich über ausgedehnte Landschaften. Die Wanderung ist keine willkürliche, denn ihre Form und ihre Richtung ist vorgegeben. Der Held zieht fast immer alleine aus. (vgl. Lüthi, 2005, S.29-34) Bezüglich des Helden erwähnt Mincu: „*L'eroe è l'elemento mobile della fiaba*“. (Mincu, 1986, S.79)

Im Märchen „La serpe Pippina“ steht die Heldin Pippina im Zentrum der Handlung. Sie entstammt der profanen Welt und hat Figuren einerseits aus dem Diesseits, zum Beispiel ihren Bruder Baldellone und den König, andererseits auch Figuren aus dem Jenseits, zum Beispiel die Feen, an ihrer Seite. Pippinas Rivalin, die Freundin Baldellones und ihre Helfer gehören der irdischen Welt an und sind nicht Teil der jenseitigen Welt. Alle

Handlungsträger im Märchen werden sehr allgemein gehalten, zeigen keine Gefühle und verfügen nicht über ein psychologisches Innenleben mit überlegenden Selbstgesprächen. Zudem fällt die Schwarz-Weiß Zeichnung der Eigenschaften der Handlungsträger auf. Zum Beispiel stehen die böse Fee und die böse Weggefährtin Baldellones den guten Feen und dem mutigen und konsequenten König gegenüber. Die Wanderung von Pippina ist nicht willkürlich, denn ihre Form und Richtung ist weitgehend durch ihren angezielten Entwicklungsprozess vorgegeben.

4.2 Requisiten

Requisiten sind im Märchen unentbehrlich als Träger und Beweger des Geschehens. Als Hauptrequisit dienen sowohl zaubermächtige als auch weltliche Gegenstände, welche dem Helden bei der Lösung und Bewältigung seiner Aufgaben helfen. Hilfsmittel stehen dem Helden zur Verfügung, aber er ist ihnen nicht ausgeliefert. Im Übrigen ist der Held durch Zaubergaben nicht belastet und programmiert, sein Verhältnis zu ihnen spiegelt seine grundlegende Isolation und mögliche Allverbundenheit. (vgl. Lüthi, 2004, S.27f.; vgl. Panzer, 1973, S.87; vgl. Lüthi, 1990, S.165) Wie bereits erwähnt, ist auch für die Requisiten kennzeichnend, dass alles sehr allgemein gezeichnet ist ohne distinguierte Beschreibung. Besonders beliebte Hilfsmittel sind Tisch, Kleid, Schwert, Haus, Haare sowie Pflanzen und Früchte. Zauberdinge, die der überirdischen Welt entstammen, bekommen Diesseitige von Jenseitigen. (vgl. Lüthi, 2004, S.28; vgl. Lüthi, 1990, S.24)

Lüthi und Panzer erwähnen, dass fremde alte Männer und Frauen dem Helden Zaubergaben schenken. Dankerfüllt nehmen die Helden diese Gaben an, kämpfen mit ihnen oder lassen sich von ihnen helfen. Dann erst setzen sie ihre Reise fort. Außerdem erwähnt Lüthi, dass Tiere eine besondere Stellung innerhalb der Märchen haben. Es erscheint als natürlich, dass sie sprechen können und sie sind eindeutig den Sphären Wasser, Erde oder Luft zuzuordnen. (vgl. Lüthi, 2004, S.28f.; vgl. Lüthi, 2005, S.9; vgl. Panzer, 1973, S.88)

Bezüglich der Requisiten und Zauberdinge erkennt man im Märchen „La serpe Pippina“, dass Stroh, Goldmünzen, Feuer, Brot, Meer, Schiff, Sänfte, Garten, Früchte, Perlen und Edelsteine, Pferd, Fluss, Bänder wirk tätige Hilfsmittel sind, welche die Entwicklungsgeschichte unserer Heldin weiterführen. Die Utensilien sind in Gestalt und Eigenschaften nicht näher beschrieben. Es wird dem Leser überlassen, diese „nackten“ Begriffe aus seiner Fantasie und seinem Erleben auszuschnürcen. Durch die schemenhafte

Zeichnung der Utensilien ergibt sich eine große „Verstehensbreite“ des Märchens, denn jeder Märchenleser begreift diese Begriffsbilder anders, jeder nach seiner Erfahrungswelt. Wer in Bildern spricht, erzählt in tausend Sprachen.

4.3 Handlungsablauf

Lüthi erwähnt, dass jedes Märchen mit einer gewissen Notlage, bzw. einer Schwierigkeit beginnt, auf welche die Helden treffen und welche bewältigt werden müssen. Die Märchenhandlung folgt dem überschaubaren Schema „Aufgabe/Lösung“. Probleme und deren Lösung in allen möglichen Variationen sind Grundvorgaben, die das Märchen kennzeichnen. Als Lohn für die Mühe des Märchenhelden ergibt sich meist ein positiver Ausgang des Märchens. (vgl. Lüthi, 2004, S.25) „Sie lebten glücklich und zufrieden und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie heute noch.“

Der Autor fügt hinzu, dass die Linie der Handlung scharf und bestimmt ist und der Ablauf der Erzählung meist „einsträngig“ geführt ist. Die Handlung des Märchens greift entschlossen ins Weite und führt ihre wenigen Hauptgestalten über weite Strecken in ferne Länder. Verschiedene Verbote, Tabus, Aufgaben, Gaben, Belehrungen und Hilfen zeigen, dass die Handlung des Märchens nicht von der Innenwelt des Helden, sondern von außen gesteuert wird. (vgl. Lüthi, 2005, S.29-34; vgl. Lüthi, 2004, S.30)

Die Handlung im Märchen wird vorwiegend in einem „Zweier- oder auch Dreierhythmus“ wiedergegeben. Bei der zweiteiligen Erzählung muss sich der Held nach der Bewältigung des eigentlichen Konfliktes einer weiteren Hürde gegenüberstellen, bevor es zur definitiven Erlösung kommt. Bei einem dreierhythmischen Ablauf ist die Zahl drei von großer Bedeutung. Demzufolge müssen also immer drei Aufgaben mit Erfolg gelöst werden, damit das Märchen seine Vollendung findet. (vgl. ibidem, S.25f.; vgl. Panzer, 1973, S.95)

Bezüglich des Handlungsablaufes erkennt man im Märchen „La serpe Pippina“, dass die Geschichte mit einer Notlage nach dem Verlust des gesamten Besitzes beginnt, denn der Vater kann den Hunger seiner Sprösslinge nicht mehr stillen. Die dadurch entstehenden Probleme und deren Bewältigung sind Kernvorgänge im Märchen „La serpe Pippina“. Der erste positive Helfer ist der Bruder Baldellone, der die Aufgabe erfüllt, drei Wünsche der Königin zu befriedigen. Die Nichterfüllung des vierten Wunsches bringt seinen Tod. Als nächster Retter tritt der Gärtner auf, und letztendlich ist erst der König erfolgreich, der

selbst im „Trial and Error“ Stadium bezüglich seiner Gemahlin (ironischerweise ist selbst ein König in wesentlichen persönlichen Dingen Betrug und Irrtum ausgeliefert) unter großem persönlichen Einsatz die zauberkräftigen Bänder und den Haarzopf der Feen vom Jordan herbeischafft. Somit stellt die Handlung einen Dreierhythmus dar und als erfolgreicher Schlusspunkt der Handlung wird die Hochzeit von Pippina mit ihrem Retter, dem König „in pompa magna“ gefeiert. Die Handlung verläuft in unserem Märchen streng linear, denn ein Geschehnis passiert nach dem anderen und Nebenhandlungen kommen nicht vor.

5. Darstellungsart des Volksmärchens nach Lüthi in „La serpe Pippina“

Die Stilanalyse der Volksmärchen von Max Lüthi ist „eine Art Gegenstück zu Propps Strukturanalyse.“ (Lüthi, 2005, S.3) Nach Lüthi hat das europäische Volksmärchen folgende Wesenszüge bzw. Stil Kategorien:

- „Eindimensionalität“
- „Flächenhaftigkeit“
- „Abstrakter Stil“
- „Isolation und Allverbundenheit“
- „Sublimation und Welthaltigkeit“

5.1 Eindimensionalität

Die „Eindimensionalität“ ist nach Lüthi das erste Kennzeichen eines Märchens. Im Märchen gibt es keine Unterscheidung zwischen profaner und jenseitiger Welt. Die diesseitige Welt steht im Märchen neben der jenseitigen, so Lüthi. Gewöhnlich gehören der Held, seine Eltern, und die menschlichen Nebenfiguren der irdischen Welt an. Der menschliche Held erwirbt sich übernatürliche Kräfte nur mit Hilfe von jenseitigen Erscheinungen. (vgl. ibidem, S.12)

Begegnungen mit Jenseitigen sind für einen Märchenmenschen nichts Besonderes. Die Märchenhelden stellen sich den Jenseitigen und handeln ohne ambivalente und zweifelnde Gedanken. Lüthi erwähnt unter anderem auch, dass weder die „numinose Angst“ noch die „numinose Neugier“ in ihrer eigentlichen Gestalt im Märchen erscheinen. Das Fehlen von „numinosen Gefühlen“, das bedeutet von durch übermäßige Angst oder Ehrfurcht geprägten Empfindungen, und die vage Unterscheidung von Diesseitigem und Jenseitigem, manchmal ausgedrückt durch regionale Entfernungen, kennzeichnen die Eindimensionalität des Volksmärchens. (vgl. ibidem, S.9-12) Bettelheim meint, dass die Eindimensionalität der Märchenfiguren therapeutischen Charakter für Kinder hat, denn sie hilft dem Kind „seine vielschichtigen, ambivalenten Gefühle zu entwirren.“ (Bettelheim, 1977, S.88)

Bezüglich der Eindimensionalität lässt sich im Märchen „La serpe Pippina“ erkennen, dass es keinen Unterschied zwischen der profanen und jenseitigen Welt gibt. Die Diesseitigen und Jenseitigen stehen auch im Märchen „La serpe Pippina“ nebeneinander, denn für Pippina ist die Begegnung mit den jenseitigen Feen nicht ungewöhnlich oder befremdend. Zudem fällt auf, dass weder die numinose Angst noch die numinose Neugier in unserem

Märchen erscheinen, denn von Angst und Neugier ist nie die Rede und das Fehlen von numinosen Empfindungen sowie der eindeutigen Unterscheidung von diesseitigen und jenseitigen Figuren, im Märchen angedeutet durch die örtliche Entfernung, kennzeichnen im Märchen „La serpe Pippina“ die Eindimensionalität.

5.2 Flächenhaftigkeit

Unter „Flächenhaftigkeit“ versteht Lüthi, dass die Figuren und die Geschehnisse im Märchen auf die gleiche Ebene reflektiert werden. Das Märchen zeigt kein Gefühl für den Gegensatz zwischen alltäglicher und numinoser Welt. Das Märchen besitzt „keine körperliche und seelische Tiefe“, es ist „flächenhaft“. Die Flächenhaftigkeit betrifft auch die Verwünschung im Märchen, denn Erlöser und Erlöste stehen auf derselben Ebene. (vgl. Lüthi, 2005, S.13-23)

Bezüglich der Figuren im Märchen bemerkt Lüthi, dass diese kein seelisches Innenleben und auch keine Beziehung zu ihren Vor- und Nachfahren haben. Da der Held keine ausführlich geschilderte Umwelt hat, ist dieser somit eine isolierte Gestalt. Lüthi erwähnt ergänzend, dass das Märchen spärlich Gefühle nennt, d.h. es spricht nicht von Mitleid, Arglosigkeit oder dem Edelmut seines Helden. Eigenschaften und Empfindungen werden auf dieselbe Fläche projiziert wie die Handlung, wo sich auch alles andere abspielt. (vgl. ibidem, S.13ff.) Zudem erwähnt de Vries, dass die Figuren im Märchen nicht individualisiert werden und dass die Personen nur reine simplifizierte Typen darstellen. Märchenfiguren sind wie „Schattenfiguren auf einer Leinwand“, so de Vries. (de Vries, 1954, S.170)

Hinzufügend stellen Lüthi, Panzer und Pöge-Alder fest, dass die Zeitangabe meist in der Welt des Märchens fehlt, da, wie bereits erwähnt, die Handlungsträger kein abwägendes Bewusstsein haben. (vgl. Lüthi, 2005, S.20f.; vgl. Panzer, 1973, S.89; vgl. Pöge-Alder, 2011, S.28f.) Bezüglich der Raum- und Zeitlosigkeit des Märchens betont Lüthi folgendes: „Das Märchen verzichtet auf räumliche, zeitliche, geistige und seelische Tiefengliederung. Es verzaubert das Ineinander und Nacheinander in ein Nebeneinander.“ (Lüthi, 2005, S.23) Durch diese Anordnung werden alle Inhalte auf eine Fläche projiziert. Das Märchen stellt alles auf eine Ebene, um das gesamte Interesse auf den Handlungskern zu lenken. De Vries erwähnt, dass die klassischen Eingangsformeln der Märchen (Es war einmal..., In alter

Zeit lebte..., In einer Stadt lebte...) darauf hindeuten, dass das Märchen außerhalb der Zeit und des Raumes steht. (vgl. de Vries, 1954, S.170) Auch Bettelheim schreibt in seinem Buch „Kinder brauchen Märchen“ über die Flächenhaftigkeit des Märchens. Hierzu bemerkt er: „Seine Gestalten sind klar gekennzeichnet; Einzelheiten werden nur erzählt, wenn sie sehr wichtig sind. Die Charaktere sind nicht einmalig, sondern typisch.“ (Bettelheim, 1983, S.15)

In Bezug auf die Flächenhaftigkeit lässt sich im Märchen „La serpe Pippina“ folgendes erkennen: Die Figuren besitzen kein Innenleben und haben auch keine Beziehung zu ihren Vorfahren. Pippina ist eine isolierte Figur, hat kein Bewusstsein, das reflektierende Überlegungen anstellt und zeigt niemals Gefühle. Bezüglich der Zeitangabe fällt auf, dass in unserem Märchen keine präzisen Zeitangaben gemacht werden, denn die Dimension der Zeit spielt keine Rolle. Ortsangaben kommen spärlich vor, nämlich Palermo und Mezzo Morreale, der Ort der Verzauberung, werden erwähnt. Eigenschaften und Empfindungen werden im Märchen „La serpe Pippina“ auf die Ebene der Handlung projiziert. Die typische Eingangsformel „C’era una volta“ deutet darauf hin, dass das Märchen außerhalb von Zeit und Raum steht.

5.3 Der abstrakte Stil

Laut Lüthi ist ein weiterer Wesenszug des Märchens der „abstrakte Stil“. Der Autor sagt, dass der abstrakte Stil dem Märchen Klarheit in seinen Handlungen verleiht. (vgl. Lüthi, 2005, S.36) Ähnlich betont Friedrich Panzer die Schwarz-Weiß-Malerei als typische Charakterisierung eines Märchens. (vgl. Panzer, 1973, S.94) Auch Werner Spanner erwähnt in seinem Aufsatz „Das Märchen als Gattung“, dass die entschiedene Gegenüberstellung der Gegensätze und das Entweder-Oder die Weltschau des Märchens beherrschen. (vgl. Spanner, 1973, S.161) Zudem spricht Bettelheim auch von der Schwarz-Weiß-Malerei im Märchen, indem er sagt: „So schildert auch das Märchen die Welt; seine Gestalten sind entweder abgrundtief böse oder von selbstloser Güte. Ein Tier ist entweder reißend und gefährlich oder der beste Freund und Helfer.“ (Bettelheim, 1977, S.88)

Lüthi betont, dass die Requisiten eine deutliche, scharfe Kontur haben. In diesem wirklichkeitsfernen Stil des „einsträngigen Handlungsverlaufs“ werden Dinge nur genannt, jedoch niemals übermäßig erklärt, denn das Volksmärchen kennt keine „Schilderungssucht“. Lüthi erwähnt auch, dass das Märchen zur „Mineralisierung“ oder zu

einer gewissen Farbgebung von Requisiten und Personen tendiert. Aus Mineralien und Metallen können beinahe alle Requisiten des Märchens sein, selbst Personen. Diese Mineralisierung und „Metallisierung“ bedeutet eine Verfestigung und das Seltene, Kostbare hebt sich aus seiner Umgebung heraus. Es steht somit isoliert. Lüthi fügt hinzu, dass die Farbpalette des Märchens beschränkt ist. Das Märchen bevorzugt klare und reine Farben. Vor allem die Farbtöne Gold, Silber, Rot, Weiß und Schwarz dominieren. (vgl. Lüthi, 2005, S.25-29)

Panzer und Lüthi erwähnen die „Formelhaftigkeit“ im Märchen. Die vielen Formeln, die im Volksmärchen verwendet werden, sind ein Element der Festigung. (vgl. Lüthi, 1990, S. 57; vgl. Panzer, 1973, S.96) Weiters stellt Lüthi fest: „Formfestigend wirken auch die festgeprägten metrischen und gereimten *Sprüche* und *die formelhaften Anfänge* und *Schlußsätze* des Märchens.“ (Lüthi, 2005, S.34) Die Wiederholungen sind ein weiteres Grundelement des begrifflichen Stils und dienen der Hervorhebung und Betonung eines Ereignisses. (vgl. ibidem, S.33; vgl. Leyen, 1958, S.100)

Lüthi betont bezüglich der Wiederholungsstruktur: „Held und Heldin sind entweder allein, oder letztes Glied einer Dreierheit (das jüngste von drei Geschwistern); seltener sind sie zu zweit. Diesseitige wie jenseitige Helfer und Gegner treten einzeln auf [...] oder zu dritt, zu sieben, zu zwölf.“ (Lüthi, 1990, S.33) Die Zahlen sieben, zwölf und hundert sind Ausdrücke des abstrakten Stils. Vor allem aber herrscht im Volksmärchen „die Dreierheit“. Drei Aufgaben werden nacheinander gelöst, dreimal greift ein Helfer ein, dreimal taucht ein Rivale auf. Die Gaben an den Helden entscheiden je eine Episode, deshalb nennt das Märchen mit Vorliebe drei Gaben. (vgl. Lüthi, 2005, S.33)

Ein Wesenszug des Märchens, der auch in „La serpe Pippina“ zum Tragen kommt, ist der abstrakte Stil, welcher dem Märchen Klarheit in seinen Handlungen verleiht. Die Mineralisierung und Metallisierung von Requisiten oder Figuren kommt in unserem Märchen nicht vor. Weiters erkennt man die beschränkte Farbpalette im Märchen, denn nur die Farbtöne Gold, Grün, Weiß, Rot und Blau dominieren und Mischfarben werden nicht verwendet. Zudem häufen sich im Märchen wiederkehrende Formeln und Wiederholungen, die ein Element der Festigung sind. Der König sagt zu Baldellone: „Ho detto fichifiori e fichifiori devono essere.“ (Calvino, 1996, S.829), „la fatagione valeva per i fichi, valeva per le albicocche, valeva per le ciliege, ma per le pere non valeva.“ (ibidem,

S. 830) Der formelhafte Anfang des Märchens „C’era una volta“ ist auch ein wesentliches Merkmal der Formelhaftigkeit dieses Zaubermärchens. Zudem fällt auf, dass drei Mal der Beginn des Klageliedes gleich ist: „ Ahimè, fratello mio, ahi Baldellone.“ (ibidem, S.830) Außerdem erkennt man, dass diesseitige wie jenseitige Figuren einzeln auftreten, denn Pippina, die Heldin, ist alleine, jedoch auch ihre Gegnerin, Baldellones Weggefährtin, tritt alleine auf.

5.4 Isolation und Allverbundenheit

„Das beherrschende Merkmal des abstrakten Märchenstils ist die *Isolierung*.“ (Lüthi, 2005, S.37) Das Fehlen der Gefühle und Stimmungen zeigt die „Beziehungsisoliertheit der Märchenfiguren“. Unter „Isolation“ versteht Lüthi die „Beziehungslosigkeit der Figuren“, denn diese sind an nichts gebunden, weder an Heimat oder Gefährten, noch an Gegenstände und Vermögen. Die Handlungsträger des Märchens stehen in keiner innigen Beziehung zur Familie, zur Bevölkerung oder anderen Gemeinschaften. Lüthi fügt hinzu, dass neben den beziehungsunfähigen Figuren auch die Handlung in mehrerer Hinsicht isoliert ist, denn sie verzichtet auf Beschreibungen und Ausschmückungen. Die Episoden stehen auf gleicher Ebene, sind in sich verkapselt und isoliert. (vgl. ibidem, S.37f.)

Nach Lüthi liebt das Märchen „das Seltene, Kostbare, Extreme: das heißt das Isolierte.“ (ibidem, S.37) Die Tendenz zum Extremen verdeutlicht wieder die Klarheit und die eindeutige Linie im Märchen. Der Autor stellt fest, dass durch die Isolierung der Handlung, der Figuren und der Episoden eine „*unsichtbare Allverbundenheit*“ entsteht, das heißt, eine jederzeit mögliche Verbindung zu allen Elementen des Märchens, da keine dauerhafte Beziehung mit der kulissenhaften Sachumwelt und der persönlichen Umgebung im Märchen eingegangen wird. (vgl. ibidem, S.37-49)

Im Märchen „La serpe Pippina“ ist die Isolation der Märchenfiguren deutlich erkennbar, denn die Gestalten stehen wie unbehauene Monolithe in der Erzählung. Durch das Fehlen von seelischen Empfindungen wird die Beziehungsisoliertheit der Märchenfiguren erzeugt. Die Akteure im Märchen sind weder an ihre Heimat noch an ihre Familie gebunden. Weiters fällt neben den beziehungsunfähigen Figuren auf, dass auch die Handlung in mancherlei Hinsicht isoliert und vereinfacht ist, denn sie verzichtet auf naturhafte Beschreibungen und ablenkende Nebenhandlungen. Da die Handlungsträger und die Episoden im Märchen „La serpe Pippina“ klar getrennt sind, entsteht eine oberflächlich

unsichtbare Allverbundenheit, denn alle Elemente könnten miteinander jederzeit eine Beziehung eingehen.

5.5 Sublimation und Welthaltigkeit

Nach Lüthi ist ein weiteres Stilmerkmal des Märchens die „Sublimation“ und die damit zusammenhängende „Welthaltigkeit“. Die Isolierung und Verallgemeinerung der Elemente führt zur Sublimierung und Überhöhung aller Motive. Auf das Volksmärchen bezogen bedeutet das, dass im Märchen auftretende Motive, die der Wirklichkeit entstammen, durch übernatürliche Elemente „entwirklicht“ werden. (vgl. Lüthi, 2005, S.63)

Da sich die gesamte Handlung in einer Märchenwelt abspielt, ist das Märchen der Wirklichkeit fern. Numinose und magische, erotische und weltliche Märchenmotive werden im Märchen vergeistigt und überhöht. Das Märchen entwirklicht auch die einfachen „Gemeinschaftsmotive“, welche z.B. Heirat, Mittellosigkeit, Verwaisung, Verwitwung, Kinderlosigkeit, Kindesaussetzung sind. All diese Beweggründe kommen im Märchen vor, doch auf ausführliche Determination wird verzichtet. Diese Sublimation, das heißt die Übertragung weltlicher Motive in die Märchenwelt, verleiht dem Märchen seine spezielle „Welthaltigkeit“. (vgl. ibidem, S.63-69)

Das Märchen enthält unzählige Elemente, die einen magischen Ursprung haben. „So sind im Märchen nicht nur die numinosen, sondern auch die profanen Erlebnisgehalte verflüchtigt. [...] Diese Entleerung aller Motive im Märchen bedeutet Verlust und Gewinn zugleich. Verloren gehen Konkretheit und Realität, Erlebnis- und Beziehungstiefe, Nuancierung und Inhaltsschwere. Gewonnen aber werden Formbestimmtheit und Formhelligkeit. Die Entleerung ist zugleich Sublimierung.“ So wird das Märchen „welthaltig“ und repräsentiert „Allgemeingültigkeit“. (ibidem, 2005, S.68f.) Die gesamten Erlebniswelten des Menschen wie Geburt, Tod, Liebe, Hass, Gehorsam und Missachtung, Trennung und Vereinigung, Erfolg und Misserfolg werden im Märchen schemenhaft dargestellt und in eine höherer Wirklichkeit gehoben wo meist eine positive Lösung die Erzählung beendet.

Die Sublimation und Welthaltigkeit nach Lüthi sind auch Wesensmerkmale des Märchens „La serpe Pippina“. Alle profanen, numinosen und erotischen Motive werden märchenhaft überhöht. Die Handlungstriebfedern Armut, Reichtum, Tod, Liebe, Hass, die Entwicklung vom Kind zum Erwachsenen und Hochzeit werden in unserem Märchen verarbeitet. Diese

werden durch mythische und magische Merkmale entfremdet und überhöht. Diese Sublimation, das heißt die Übertragung weltlicher Motive in die Märchenwelt, verleiht unserem Märchen einerseits Entrücktheit aus dem Alltag und andererseits eine allgemein gültige Weltbezogenheit auf Lebensbereiche, die in jedem Menschenleben bewältigt werden müssen. Unsere Heldin Pippina und ihre Mitspieler sind formelhafte wie im Schattenriss dargestellte Figuren, mit denen sich jeder Leser ohne besondere Schwierigkeiten identifizieren kann.

Wie Petzoldt treffend ausführt und sich an dieser Stelle zusammenfassend sagen lässt, sind Lüthi's Stilmerkmale vielfach miteinander verknüpft: „Flächenhaftigkeit ist eine Komponente des abstrakten Stils, Eindimensionalität bedingt Sublimation und Isolation.“ (Petzoldt, 2001, S.113)

6. Der strukturalistische Ansatz nach Vladimir Propp

Im folgenden Kapitel beschäftige ich mich mit der strukturalen Märchenanalyse nach Vladimir Propp. Die Unzufriedenheit mit Antti Aarnes Typensystem führte ihn dazu, die vorhandenen Märchentheorien zu überarbeiten. Propp entwarf mit seinem Werk *Morphologie des Märchens* eine Formanalyse der Zaubermärchen, in welcher er nachwies, dass Zaubermärchen alle nach den gleichen Strukturelementen gebaut sind. (vgl. Propp, 1972, S.18) Propp wählte einen Ansatz, der sich von anderen Forschern insofern abgrenzte, da er sich mit „strukturellen Regelmäßigkeiten“ innerhalb von Märchen beschäftigte. (ibidem, S.22) Mit seiner Strukturanalyse versuchte Propp die Forschung aus der unbefriedigenden Situation herauszuführen. (vgl. ibidem, S.23) Der Autor kritisierte an vorangegangenen Theorien insbesondere die äußere Betrachtungsweise:

Obwohl jeder Forschung eine bestimmte Klassifizierung zugrunde liegt, muß diese selbst doch das Ergebnis gewisser Vorarbeiten sein. Bisher können wir aber gerade das Gegenteil beobachten. Die Mehrzahl der Forscher beginnt mit der Klassifizierung. Sie übertragen ihr System von außen auf die betreffenden Märchen, anstatt den umgekehrten Weg zu gehen. Wie wir noch feststellen werden, verstoßen sie dabei außerdem häufig gegen die elementarsten Unterscheidungsregeln. (ibidem, S.13)

Propp hatte die Absicht, mit seinem Werk „nicht nur die morphologische Struktur des Märchens, sondern auch seine ganz spezifische logische Struktur als Vorstufe einer historischen Erforschung des Märchens zu untersuchen.“ (ibidem, S.10) Er kritisierte, dass die historische Entwicklung der Märchen bisher von der Märchenforschung nicht fokussiert wurde. Für die Analyse der Märchen nützte er eine Sammlung russischer Zaubermärchen, die von Alexander Afanasevs zusammengestellt wurde. Er untersuchte jedoch nicht den Stil, sondern die Struktur des Zaubermärchens, die für ihn im Zentrum der Literaturwissenschaft stand. (vgl. ibidem, S.12; vgl. Lüthi, 2005, S.115)

Im Jahr 1928 erschien sein Werk *Morphologie des Märchens*, für welches er etwa 100 russische Märchen gegenüberstellte. Dabei stellte Propp fest, dass alle Märchen zwar inhaltlich variieren, diese jedoch eine unveränderliche Handlungsstruktur gemeinsam haben. (vgl. Propp, 1972, S.25; vgl. Lüthi, 2005, S.115) Mit seiner strukturalistischen

Untersuchung wies er die gesetzmäßige Organisation der Märchen nach und stellte ein System von Beziehungen konstanter und variabler Funktionen auf. Propp sah in der Struktur des Märchens das unveränderliche und in ihrem Inhalt das veränderliche Element. (vgl. Propp, 1972, S.25)

Für Propp stellt das Zaubermärchen in seiner Grundstruktur einen Mythos dar und die Mehrheit der Elemente des Zaubermärchens geht „auf Sitten und Gebräuche, Kultur, Religion oder andere Bereiche des gesellschaftlichen Seins längst vergangener Zeiten zurück.“ (ibidem, S.114) Im Wesentlichen drückt Propp mit diesem Zitat aus, dass das Märchen aus dem Mythos hervorgegangen ist.

6.1 31 Funktionen nach Propp im Märchen „La serpe Pippina“

Für die vermittelnde Handlung arbeitet Propp 31 mögliche Funktionen heraus, die den Ablauf des Geschehens bestimmen. Laut Propp bilden „die Funktionen der handelnden Personen die Grundelemente des Märchens“. (ibidem, S.26) Er sagt: „*Unter Funktion wird hier eine Aktion einer handelnden Person verstanden, die unter dem Aspekt ihrer Bedeutung für den Gang der Handlung definiert wird.*“ (ibidem, S.27; Kursivierung i.O.)

Propp stellt vier Thesen auf, welche die Grundlage seiner Untersuchung darstellen:

- „1. *Die konstanten und unveränderlichen Elemente des Märchens sind die Funktionen der handelnden Personen unabhängig davon, von wem oder wie sie ausgeführt werden. Sie bilden die wesentlichen Bestandteile des Märchens.*
2. *Die Zahl der Funktionen ist für das Zaubermärchen begrenzt.*
3. *Die Reihenfolge der Funktionen ist stets ein und dieselbe.*
4. *Alle Zaubermärchen bilden hinsichtlich ihrer Struktur einen einzigen Typ.*“
(Propp, 1972, S.26-29)

Die Anzahl der Funktionen ist für das Zaubermärchen limitiert, denn insgesamt lassen sich nur 31 Funktionen nachweisen. Laut Propp bildet sich eine Funktion aus der vorhergehenden. Keine einzige Funktion schließt die folgende aus. Alle Funktionen gehören in eine geschlossene Linie. (vgl. ibidem, S.65) Nicht alle Funktionen müssen in jedem Märchen gänzlich realisiert sein. Die Reihenfolge ist jedoch immer ein und dieselbe. Märchen entstehen nach Propp aus einer Aneinanderreihung von Funktionen. Im Unterschied zur Figur als veränderliche Größe ist die Funktion eine feststehende. Das bedeutet, es wechseln die Namen und die entsprechenden Attribute der handelnden Figuren, feststehend bleiben ihre Aktionen bzw. Funktionen. (vgl. ibidem, S.25-28)

Wie bereits erwähnt entdeckte Propp, dass die Funktionen der handelnden Figuren die konstanten, sich wiederholenden Grundelemente des Zaubermärchens sind. Er stellte fest, dass sich alle Zaubermärchen auf „31 Funktionen der handelnden Personen“ reduzieren lassen. Gewöhnlich beginnt ein Märchen mit einer bestimmten Ausgangssituation. Hier werden die Familienmitglieder erwähnt, oder der künftige Held wird durch Nennung seines Namens bzw. durch Schilderung seiner Lage in das Märchen eingeführt. Jedoch drückt die Ausgangssituation keine Funktion an sich aus. (vgl. ibidem, S.31;65)

Im Folgenden werden die von Propp entwickelten Funktionen der in einem Märchen handelnden Personen, kurz dargestellt:

Im Einleitungsteil:

- die zeitweilige Entfernung eines Familienmitglieds
- ein Verbot
- die Verletzung des Verbots

Darauf folgt die „Schürzung des Knotens“, auf welche später noch näher eingegangen wird. Diese besteht im Wesentlichen aus:

- einer Schädigung oder
- einer Mangelsituation
- dem Auftritt des Helden
- seiner Abreise
- dem Auftritt des Schenkers, von Zaubermitteln
- der zu lösenden Aufgabe als Kampf oder Ähnlichem
- dem Sieg des Helden

- der Aufhebung des Unglücks oder des Mangels
- der Rückkehr
- eventuell auch der Verfolgung und Rettung und
- der unerkannten Ankunft und weiteren Prüfungen

Die Lösung bildet mit der den Gang der Handlung auslösenden Mangelsituation oder Schädigung ein Paar und gliedert sich wie folgt:

- die Lösung der Aufgabe und Erkennung
- eventuell die Bestrafung eines falschen Helden
- die Transfiguration und schlussendlich
- die Hochzeit und Thronbesteigung (Propp, 1972, S.31-64; vgl. Derungs, 1994, S.92ff.)

Eine solche Funktionskette bezeichnet Propp als „Sequenz“. Jede neue Schädigung und jedes neue Fehlelement führen zu einer neuen Sequenz. (vgl. Propp, 1972, S.91)

Propp versteht unter einem Zaubermärchen Folgendes:

Morphologisch gesehen kann als Zaubermärchen jede Erzählung bezeichnet werden, die sich aus einer Schädigung (A) oder einem Fehlelement (α) über entsprechende Zwischenfunktionen zur Hochzeit (H) oder anderen konfliktlösenden Funktionen entwickelt. Den Abschluss bilden manchmal auch Funktionen wie: Belohnung (Z), Erbeutung des gesuchten Objekts oder Liquidierung des Unglücks allgemein (L), Rettung vor den Verfolgern (R). (ibidem, S.91)

Die vorliegende Märchenanalyse erfolgt auf Grundlage der Funktionen nach Propp und der Bedeutung dieser Funktionen für den Gang der Handlung. Nach der Darstellung der Funktionen soll im nächsten Schritt eine Deutung im Märchen „La serpe Pippina“ präsentiert werden. Die Chronologie nach Propp ist in unserem Märchen nicht immer gegeben und mehrere Figuren erfüllen zu verschiedenen Zeitpunkten mehrere Funktionen. Für das Märchen „La serpe Pippina“ sieht die strukturelle Gliederung nach Propp folgend aus: (vgl. Propp, 1972, S.31-64)

- I. „Ein Familienmitglied verlässt das Haus für eine Zeit. Definition: Zeitweilige Entfernung“ (Propp, 1972, S.31)
 „Vedendo tanta miseria, Baldellone baciò la mano al padre ed alla madre e s'imbarcò per la Francia.“ (Calvino, 1996, S.825)
- II. „Dem Held wird ein Verbot erteilt. Definition: Verbot“ (Propp, 1972, S.32)
 “Ecco che fatagione ti faccio: che quando vedi il sole tu possa diventare una serpe nera!” (Calvino, 1996, S.827) Das Märchen schildert im weiteren Verlauf das plötzliche Hereinbrechen des Unglücks.
- III. „Das Verbot wird verletzt. Definition: Verletzung des Verbots“ (Propp, 1972, S.33)
 „[...] e l'amica prese un temperino e squarciò il cuoio della lettiga: passò un raggio di sole a capofitto, batté sulla Pippina e lei si fece serpe, una serpe nera [...]“ (Calvino, 1996, S.829) Jetzt tritt eine neue Gestalt in das Märchen ein, nämlich die Weggefährtin von Baldellone, die als Gegenspielerin der Heldin bezeichnet werden kann.
- IV. „Der Gegenspieler versucht, Erkundigungen einzuziehen. Definition: Erkundigung“ (Propp, 1972, S.33)
 Die Rivalin erfährt von Pippinas Problem, weil sie mit Pippina in eine völlig vom Licht abgeschlossene Sänfte eingesperrt wird. „[...] egli fece sbarcare la sorella in una lettiga tutta chiusa insieme con l'amica.“ (Calvino, 1996, S.828)
 Die Information der tödlichen Gefahr für Pippina erschließt die Freundin Baldellone's aus der Verwahrung in einer völlig geschlossenen Sänfte.
- V. „Der Gegenspieler erhält Informationen über sein Opfer. Definition: Verrat“ (Propp, 1972, S.34)
 „Erano tutti contenti, ma la ragazza che era venuta con Baldellone dalla Francia, quando vide Pippina, fu presa da una grande invidia, e si mise in testa di farla cadere in disgrazia e di diventare lei regina.“ (Calvino, 1996, S.828)
 Die Gegenspieler erhält Informationen über ihr erstes Opfer Pippina, die den König heiraten soll. Durch die Verwandlung in eine Schlange wird Pippina aus dem Weg geräumt und für die Verräterin ist der Weg frei selbst Königin zu werden.

VI. „Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen. Definition: Betrugsmanöver“ (Propp, 1972, S.35)

„Digli che tua sorella sono io, e sei a posto.“ (Calvino, 1996, S.829) Die Gegenspielerin versucht Baldellone davon zu überzeugen, dass es richtig wäre, sie als seine Schwester vor dem König auszugeben.

VII. „Das Opfer fällt auf das Betrugsmanöver herein und hilft damit unfreiwillig dem Gegenspieler. Definition: Mithilfe“ (Propp, 1972, S.35)

„E Baldellone finì per far così.“ (Calvino, 1996, S.829) Baldellone, das zweite Opfer, nimmt das betrügerische Angebot der Gegenspielerin an und führt es auch aus, denn er stellt die Gegenspielerin dem König als seine Schwester vor.

Ende der Einleitung

VIII. „Der böse Gegenspieler fügt einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu. Definition: Schädigung“ (Propp, 1972, S.36)

„[...] lei si fece serpe.“ (Calvino, 1996, S.829) Diese Funktion ist überaus wichtig, denn sie allein bringt die Handlung im Märchen in Gang. Die vorangegangenen Funktionen bilden nur eine Einleitung. Durch die Schädigung setzt der eigentliche Konflikt der Handlung ein. (vgl. Propp, 1972, S.36) Die Gegenspielerin fügt Pippina einen Schaden zu, indem sie die Kiste öffnet. Aufgrund der Sonnenstrahlen verwandelt sich Pippina in eine schwarze Schlange.

VIIIa „Einem Familienmitglied fehlt irgend etwas, es möchte irgend etwas haben. Definition: Mangelsituation“ (Propp, 1972, S.39)

“Passò un raggio di sole a capofitto, batté sulla Pippina e lei si fece serpe.“ (Calvino, 1996, S.829) Pippina ist durch die Verwandlung zur schwarzen Schlange die Menschlichkeit verloren gegangen und sie ist durch ihre Transformation ins unvernünftige Tierreich zurückgefallen.

„Come faccio ora, col Re che vuole mia sorella.“ (Calvino, 1996, S.829) Baldellone ist verzweifelt auf der Suche nach seiner Schwester, denn der König möchte sie zur Frau nehmen. Pippina stellt hier das Fehlelement dar.

- IX. „Ein Unglück oder der Wunsch, etwas zu besitzen, werden verkündet, dem Helden wird eine Bitte bzw. ein Befehl übermittelt, man schickt ihn aus oder läßt ihn gehen. Definition: Vermittlung, verbindendes Moment“ (Propp, 1972, S.40)

„Il Re chiamò Baldellone: - Baldellone, va' a Palermo, corri a casa tua e portami tua sorella Pippina, che la voglio per sposa.“ (Calvino, 1996, S.828)

- X. „Der Sucher ist befreit bzw. entschließt sich zur Gegenhandlung. Definition: Einsetzende Gegenhandlung“ (Propp, 1972, S.42)

Meiner Meinung gibt es hier eine Splittung des Suchers. Die Freundin Baldellones plant ihre Karriere als Königin und Pippina möchte aus ihrer misslichen Lage entfliehen und wieder ein vollwertiger Mensch werden. „[...] la ragazza che era venuta con Baldellone dalla Francia, quando vide Pippina, fu presa da una grande invidia, e si mise in testa di farla cadere in disgrazia e di diventare lei regina.“ (Calvino, 1996, S.828) “ La fanciulla sollevò il velo e mentre il Re la guardava allocchito gli raccontò la sua storia.” (ibidem, S.831)
Der König ist auf der Suche nach einer liebevollen Ehefrau.

- XI. „Der Held verläßt das Haus. Definition Abreise“ (Propp, 1972, S.43)

Am Anfang des Märchens verläßt Baldellone sein Elternhaus, um der Armut der Familie zu entfliehen: „Baldellone baciò la mano al padre e alla madre e s'imbarcò per la Francia.“ (Calvino, 1996, S.825) Pippina verläßt gemeinsam mit ihrem Bruder Baldellone die vertraute Umgebung: „Dopo pochi giorni, Baldellone doveva imbarcarsi con Pippina.“ (ibidem, S.828)

Da wir eigentlich drei Helden in unserem Märchen haben, Baldellone, Pippina und den König verläßt jeder zu einem anderen Zeitpunkt sein Haus, um den Reifungsprozess und Läuterungsweg anzutreten.

- XII. „Der Held wird auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen usw., wodurch der Erwerb des Zaubermittels oder des übernatürlichen Helfers eingeleitet wird. Definition: erste Funktion des Schenkers“ (Propp, 1972, S.43)

„Cominciò a dire: - Pippina, qui si soffoca: apriamo! – Per carità, sorella mia, che mi rovini! Lasciò passare un po' di tempo, e poi: - Pippina, io soffoco! – Ma no, abbi pazienza... E ancora: - Pippina, io muoio. – Quand'anche tu morissi, lo

sai che non posso aprire!” (Calvino, 1996, S.828f.) Durch den einfallenden Sonnenstrahl wird Pippina in eine schwarze Schlange verwandelt, der Tabubruch ist vollzogen und Pippina ist vor die Aufgabe gestellt, den Weg von einem niederen erdgebunden Tier wieder zurückzufinden in das Leben eines vollwertigen Menschen. Die Weggefährtin von Baldellone ist hier der „Schenker“, weil sie durch den einfallenden Sonnenstrahl es der suchenden Pippina erst ermöglicht, ihren schwierigen Entwicklungsweg anzutreten.

XIII. „Der Held reagiert auf die Handlungen des künftigen Schenkers. Definition: Reaktion des Helden” (Propp, 1972, S.46)

„Ecco quel che puoi fare: puoi partire domani con un cavallo che corra come il vento, andare fino al fiume Giordano, calarti fino alla sua riva, trovare le quattro fate che sono là che si lavano, una con un nastro verde alla treccia, una con un nastro rosso, una con un nastro celeste e una con un nastro bianco. Tu prendi i loro vestiti che sono sulla riva, loro li rivorranno, ma tu non darli,sai!” (Calvino, 1996, S.831)

XIV. „Der Held gelangt in den Besitz des Zaubermittels. Definition: Empfang eines Zaubermittels” (Propp, 1972, S.47)

„Allora la prima ti getterà il nastro verde, poi la seconda il nastro rosso, la terza il nastro celeste, ma solo quando la quarta ti avrà gettato il nastro bianco e poi la sua treccia, tu lasciagli i vestiti, perché la mia cattiva fatagione sarà tolta!” (Calvino, 1996, S.831) So besorgt sich der König die Mittel zur Rückverwandlung der schwarzen Schlange in ein wunderschöne Frau.

XV. „Der Held wird zum Aufenthaltsort des gesuchten Gegenstandes gebracht, geführt oder getragen. Definition: Raumvermittlung“ (Propp, 1972, S.52)

„Dopo trenta giorni e trenta notti giunse al fiume Giordano, trovò le fate.” (Calvino, 1996, S.831) Im Märchen „La serpe Pippina“ wird der gesuchte Gegenstand vom König am Fluss Jordan gefunden.

XVI. „Der Held und sein Gegner treten in einen direkten Zweikampf. Definition: Kampf” (Propp, 1972, S.53)

„Salita a bordo, si trovò di fronte a Pippina.” (Calvino, 1996, S.832) In unserem Märchen gibt es zwischen der Heldin Pippina und ihrer Gegnerin

keinen direkten Zweikampf, sondern die intrigante Verräterin wird nach ihrem eigenen Urteil gerichtet und vernichtet.

XVII. „Der Held wird gekennzeichnet. Definition: Kennzeichnung, Markierung“ (Propp, 1972, S.54)

„Era una femmina, di bellezza senza pari.“ (Calvino, 1996, S.825) Im Märchen „La serpe Pippina“ gibt es keine negative Kennzeichnung oder Markierung, sondern wir könnten die außergewöhnliche Schönheit und den Liebreiz von Pippina als Markierung ansehen, die unsere Heldin zur begehrten Partnerin sogar des Königs avisiert.

XVIII. „Der Gegenspieler wird besiegt. Definition: Sieg“ (Propp, 1972, S.54)

„Afferrate questa scellerata, gettatela dalla finestra e poi subito bruciatela!“ (Calvino, 1996, S.833) „La ragazza“ wird so zu Grunde gerichtet, wie sie es nach eigenem Urteil verdient hat.

XIX. „Das anfängliche Unglück wird gutgemacht bzw. der Mangel behoben. Definition: Liquidierung, Aufhebung des Unglück oder Mangels“ (Propp, 1972, S.55)

„Tornato al Regno, corse subito al giardino, chiamò la serpe e la toccò con la treccia. E Pippina ridiventò subito la più bella fanciulla che mai si fosse vista.“ (Calvino, 1996, S.832) So wird Pippina vom abstoßenden Wesen und Untier wieder zu einem vollkommenden und liebenswerten Menschen voller Anziehungskraft und Liebreiz. Mit dieser Funktion erreicht die Erzählung ihren Höhepunkt. (vgl. Propp, 1972, S.55)

XX. „Der Held kehrt zurück. Definition: Rückkehr“ (Propp, 1972, S.57)

„Pippina con un pennellino gli bagnò il collo d'un unguento, e Baldellone cominciò a sospirare, poi a muoversi, poi a fregarsi gli occhi come risvegliandosi e alla fine s'alzò.“ (Calvino, 1996, S.833) „Il giardiniere eseguì tutto a puntino, e dopo tre gironi voltò il timone e issò bandiera inglese.“ (ibidem, S.832) Der Rückweg vollzieht sich in derselben Form wie Pippina's Hinweg, denn sie wird beides Mal mit einem Schiff transportiert. Wiederum ist die Figur des Helden gesplittet. Baldellone erhebt sich aus dem dunklen Grab

und Pippina entsteigt dem bedrohlichen und tückischen Meer, welche die Gefahren des unbekanntes und gefahrvollen Unbewussten symbolisieren.

XXI. „Der Held wird verfolgt. Definition: Verfolgung“ (Propp, 1972, S.57)

Pippina wird von der Gegenspielerin verfolgt: „[...] si mise in testa di farla cadere in disgrazia e di diventare lei regina.“ (Calvino, 1996, S.828) Auch Baldellone wird von seiner Weggefährtin verfolgt: „[...] la nuova Regina lo sapeva, e cominciò a macchinare per levare di mezzo pure lui.“ (ibidem, S.829) Der Held erscheint wiederum in zweierlei Gestalt und die volle Vernichtung wird ernstlich beabsichtigt.

XXII. „Der Held wird von den Verfolgern gerettet. Definition: Rettung“ (Propp, 1972, S.58)

„Pippina con un pennellino gli bagnò il collo d'un unguento, e Baldellone cominciò a sospirare, poi a muoversi, poi a fregarsi gli occhi come risvegliandosi e alla fine s'alzò.“ (Calvino, 1996, S.833)

“E Pippina ridiventò subito la più bella fanciulla che mai si fosse vista.“ (ibidem, S.832) Die beiden Helden kehren unversehrt wieder in ihre frühere vollkommene Gestalt zurück.

XXIII. „Der Held gelangt unerkannt nach Hause zurück oder in ein anderes Land. Definition: Unerkannte Ankunft“ (Propp, 1972, S.61)

„Salita a bordo, si trovò di fronte a Pippina. Se non sapessi che la sorella di Baldellone è diventata una serpe nera, - pensò, - direi che è questa...“ (Calvino, 1996, S.832) Durch eine Finte des Königs wird Pippina als eine englische Verwandte empfangen.

XXIV. „Der falsche Held macht seine unrechtmäßigen Ansprüche geltend. Definition: Unrechtmäßige Ansprüche“ (Propp, 1972, S.61)

„E la sposò, e stavano insieme.“ (Calvino, 1996, S.829) Der König heiratet die Weggefährtin von Baldellone.

XXV. „Dem Helden wird eine schwere Aufgabe gestellt. Definition: Prüfung, schwere Aufgabe“ (Propp, 1972, S.61)

Baldellone werden folgende Aufgaben gestellt: „Va’ a cogliere quattro fichifiori per la Regina.“, „Dopo tre giorni, aveva appetito d’albicocche.“, „Poi le venne appetito di ciliegie“, „Poi fu la volta delle pere.“ (Calvino, 1996, S.829f.) Pippina soll von der Existenz als schwarze Schlange wieder zu einem anziehenden menschlichen Wesen werden. Ein weiterer Held in unserem Märchen ist der König, der von Pippina die Aufgabe bekommt die Bänder der Feen am Fluss zu holen, um ihre Rückverwandlung zu ermöglichen: „andare fino al fiume Giordano,[...] trovare le quattro fate che sono là che si lavano. Tu prendi i loro vestiti. [...] Allora la prima ti getterà il nastro verde, poi la seconda il nastro rosso, la terza il nastro celeste, ma solo quando la quarta ti avrà gettato il nastro bianco e poi la sua treccia, tu lasciagli i vestiti, perché la mia cattiva fatagione sarà tolta.“ (ibidem, S.831) Auch der König muss um zum Ziel seiner Wünsche zu gelangen, eine Reihe von entbehrungsreichen und gefährlichen Herausforderungen bewältigen.

XXVI. „Die Aufgabe wird gelöst. Definition: Lösung“ (Propp, 1972, S.62)

Baldellone bringt der Königin Kirschen, Feigen und Marillen. „e comparve un bel cestino di fichifiori maturi.“ (Calvino, 1996, S.830) Pippina hat ihre Aufgabe gelöst, indem sie den gutwilligen Gärtner und den König zur Mithilfe bewegt. Weiters hat der König die Aufgabe gelöst, welche ihm Pippina stellte: „Tornato al Regno, corse subito al giardino, chiamò la serpe e la toccò con la treccia. E Pippina ridiventò subito la più bella fanciulla che mai si fosse vista.“ (ibidem, S.832) Der König holt die Zaubermittel der Feen und verwandelt damit Pippina in ein liebreizendes Mädchen.

XXVII. „Der Held wird erkannt. Definition: Erkennung“ (Propp, 1972, S.63)

„E in così dire sollevò il velo e apparve un viso d’una bellezza senza uguali.“ (Calvino, 1996, S.831) Pippina zeigt sich dem König in ihrer vollendeten Grazie.

- XXVIII. „Der falsche Held, Gegenspieler oder Schadenstifter wird entlarvt. Definition: Überführung, Entlarvung“ (Propp, 1972, S.63)
„Questa donna è la sorella di Baldellone che io dovevo prendere in moglie e che tu invidiosa avevi fatto diventare serpe nera per prenderne il posto.” (Calvino, 1996, S.832) Der König eröffnet seiner böswilligen Frau die wahre Identität der englischen Verwandten und klärt ihr durchschautes Intrigenspiel auf.
- XXIX. „Der Held erhält ein anderes Aussehen. Definition: Transfiguration“ (Propp, 1972, S.63)
„E Pippina ridiventò subito la più bella fanciulla che mai si fosse vista.” (Calvino, 1996, S.832) Pippina wird vom König von einer Schlange in ein entzückendes Mädchen rückverwandelt. „Baldellone cominciò a sospirare, poi a muoversi, poi a fregarsi gli occhi come risvegliandosi e alla fine s'alzò.” (ibidem, S.833) Baldellone wird mit Hilfe seiner Schwester wieder zum Leben erweckt.
- XXX. „Der Feind wird bestraft. Definition: Strafe, Bestrafung“ (Propp, 1972, S.64)
„L'inganno che facesti a me e le pene che hai fatto patire a questa poveretta, ora li pagherai tutti insieme.” (Calvino, 1996, S.832f.) „Afferrate questa scellerata, gettatela dalla finestra e poi subito bruciatela!” (ibidem, S.833) Die böse Gegenspielerin wird nach eigenem Urteil gerichtet.
- XXXI. „Der Held vermählt sich und besteigt den Thron. Definition: Hochzeit und Thronbesteigung“ (Propp, 1972, S.64)
„S'abbracciarono, si baciaronò, il Re ordinò grandi feste, mandò a chiamare il mercante e sua moglie e sposò Pippina in pompa magna.” (Calvino, 1996, S.833) Pippina hat das angestrebte Ziel des Individuationsprozesses erreicht und ist eine unantastbare, makellose und mächtige Persönlichkeit von großer Anmut geworden.
Die Thronbesteigung wird in unserem Märchen nicht mehr thematisiert, weil die Braut durch die Hochzeit mit dem König ohnedies an seinem Leben und seinen Aufgaben Anteil nimmt.

6.2 7-Personen Schema nach Propp in „La serpe Pippina“

Im Weiteren möchte ich nun die „Verteilung der Funktionen auf die handelnden Personen“, anhand der Literatur von Propp, analysieren. Die 31 Funktionen des russischen Zaubermärchens werden zu „sieben Handlungskreisen“ zusammengefasst, das heißt die Funktionen verteilen sich auf die Handlungskreise von sieben Individuen. (vgl. Propp, 1972, S.91)

Laut Propp kommen im Märchen folgende Handlungskreise vor:

- „Handlungskreis des *Gegenspielers* (*Schadensstifter*)
- Handlungskreis des *Schenkers* (*Lieferanten*)
- Handlungskreis des *Helfers*
- Handlungskreis der *Zarentochter* (*der gesuchten Gestalt*)
- Handlungskreis des *Senders*
- Handlungskreis des *Helden*
- Handlungskreis des *falschen Helden*“ (ibidem, S.79f.)

Propp sagt, dass es sich in Wirklichkeit nicht um Figuren sondern um Rollen handelt. Einerseits kann eine Figur mehrere dieser „Handlungskreise“ übernehmen, andererseits können mehrere Figuren sich eine der oben genannten Rollen teilen. Das bedeutet also, dass diese Handlungskreise nicht unbedingt mit den Figuren eines Märchens zusammenfallen, d.h. eine Figur ist der Gegenspieler, eine andere Figur ist der Schenker usw.. Eine Figur kann auch mehrere Rollen umfassen, d.h. eine Figur kann als Schenker und zugleich als Helfer in einem Märchen erscheinen. Ein Handlungskreis kann sich auch auf mehrere Figuren verteilen, d.h. mehrere Figuren schenken dem Helden etwas oder mehrere Figuren stehen dem Helden feindlich gegenüber. (vgl. ibidem, S.80f.)

Propp fügt hinzu, dass es für jede Kategorie von Gestalten charakteristische Formen ihres Auftauchens im Märchen und bestimmte Arten ihrer Einbeziehung in den Verlauf der Handlung gibt. Zweimal erscheint der Gegenspieler im Verlauf der Handlung. Das erste Mal taucht er ganz plötzlich von außen auf und verschwindet dann wieder. (vgl. ibidem, S.84) „Das zweite Mal tritt er in das Märchen als die Gestalt, die gewöhnlich durch bestimmte wegweisende Mittel aufgespürt worden ist.“ (ibidem, S.84)

Unerwartet taucht im Märchen der Schenker auf. Der Held begegnet ihm häufig im Wald oder auf freiem Feld. Als Geschenk wird der übernatürliche Helfer in die Handlung einbezogen. Der falsche Held, der Held, der Sender und die Zarentochter werden in die Ausgangssituation integriert. Diese Verteilung kann laut Propp als „Märchennorm“ bezeichnet werden. Doch es gibt auch Abweichungen. (vgl. ibidem, S.84)

Aus diesen Ergebnissen folgernd, definiert Propp das Zaubermärchen „als Erzählung, die auf einem vorgeschriebenen Wechsel der angeführten Funktionen in verschiedenen Formen beruht.“ Laut Propp ist das Zaubermärchen ein „Märchen, das an ein 7-Personen-Schema gebunden ist.“ (ibidem, S.184)

Im Weiteren möchte ich nun das 7-Personen-Schema nach Propp am Märchen „La serpe Pippina“ anwenden. Meiner Meinung nach wird der Handlungskreis des Gegenspielers durch die vierte Fee und durch die untreue Freundin von Baldellone, die sich durch den Verrat zur falschen Königin aufschwingt, dargestellt. Auch die Bäckerin gehört zum Handlungskreis des Gegenspielers, da sie ein Brötchen aus dem Ofen nimmt und ein anderes aus minderwertigem Mehl und Asche und verschmutztem Wasser zubereitet. Dies führt im Grunde zur Verwünschung Pippinas.

Der Handlungskreis des Schenkers wird im Märchen „La serpe Pippina“ durch den Krug mit den Goldmünzen, die drei Feen, den Gärtner und den König verkörpert. Das Geschenk der Goldmünzen, die Gabe, Früchte zu zaubern, der hilfreiche und mutige Gärtner und der furchtlose und zielorientierte König sind treibende Kräfte für die seelische Entwicklung von Pippina. Die Helfer werden durch die Feen, den Gärtner und den König dargestellt. Pippina verkörpert auch eine Helferfunktion für ihren Bruder Baldellone, als sie ihn mit der Salbe heilt und er danach wieder aufersteht. Der Handlungskreis der Zarentochter (der gesuchten Gestalt) wird von Pippina auf ihrem Entwicklungsweg repräsentiert. Die Eltern können als Sender bezeichnet werden. Sie schicken die Heldin auf die gefährvolle Lebensreise. Der Wirkungskreis des Helden ist im Märchen „La serpe Pippina“ gesplittet. Der Hauptheld wird von Pippina verkörpert, Nebenhelden sind Baldellone und der König. Die falsche Braut, Baldellones Weggefährtin, verkörpert den Handlungskreis des falschen Helden, weil sie sich in die Rolle von Pippina drängt.

7. Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens

Das bemerkenswerte Werk *Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens* ist die zweite aufschlussreiche Untersuchung zum Thema Märchen von Vladimir Propp. Ziel seiner Untersuchung war es, die historische Grundlage zu finden, die das Zaubermärchen ins Leben gerufen hat. Die geschichtlichen Wurzeln des Zaubermärchens wollte Propp erkennen, indem er die Motive der Märchen mit der „historischen Wirklichkeit der Vergangenheit“ verglich. (Propp, 1987, S.18) Propp beschränkte sich bei seiner Analyse auf die sogenannten „Zaubermärchen“. Die einzelnen Motive dürfen nicht isoliert betrachtet werden, denn das Zaubermärchen ist „ein Ganzes, alle seine Stoffe hängen miteinander zusammen und bedingen sich gegenseitig.“ (ibidem, S.11;15)

Propp übertrug seine Erkenntnisse über die Initiationsriten von Völkern anderer Erdteile auf das europäische Volksmärchen. Der russische Folklorist entdeckte, dass alle russischen Märchen auf einer gemeinsamen Struktur basieren und untersuchte sie nach dem Ursprung ihrer Entstehung. Propp verweist darauf, dass „das Märchen Spuren verschwundener Formen des gesellschaftlichen Lebens bewahrt“ hat. (ibidem, S.19) Zudem erläutert er, dass sich viele Märchenmotive dadurch erklären lassen, dass sie „Riten, Mythen, Formen primitiven Denkens und gewisse gesellschaftliche Institutionen“ widerspiegeln. (ibidem, S.35) Es gibt aber auch Motive im Märchen, die in keinem Zusammenhang mit irgendwelchen „Institutionen“ stehen. (vgl. ibidem, S.19)

In Anlehnung an Propp haben auch die Philologen Metzeltin und Thir festgestellt, dass Zaubermärchen unzählige Elemente alter Riten enthalten und betrachten Zaubermärchen als „kodierte Initiationsgeschichten“. (Metzeltin/Thir, 1998, S.83) Im folgenden Zitat erklären sie den Zusammenhang zwischen Zaubermärchen und alten Riten:

„Wegen ihrer gesellschaftsstiftenden Bedeutung dürften sie [die Initiationen] zu den ältesten Erzählstoffen der Welt gehören, ja vielleicht sogar das narrative Urschema darstellen. Wenn wir bedenken, dass die auf der ganzen Welt verbreiteten, traditionellen Zaubermärchen unbestritten zu den ältesten Formen der Narrativität gehören, liegt der Schluß nahe, daß in ihnen viele Elemente enthalten sind, die auf alte Initiationsriten zurückgehen.“ (ibidem, S.62f.)

7.1 Das Motiv des Initiationsritus nach Propp in „La serpe Pippina“

Laut Propp ist der Ritus der Initiation „die älteste Grundlage des Märchens“ und er stellt eine Verbindung zwischen Riten, Mythen und Zaubermärchen her. (Propp, 1987, S.452) Er findet, dass das Märchen Elemente alter Riten einer frühen Jägerkultur bewahrt hat und dass sich viele Motive im Märchen nur durch ihren Vergleich mit alten Riten verstehen lassen. Nach Propp können Märchen und Riten verschiedene Gemeinsamkeiten eingehen, doch eine völlige Übereinstimmung zwischen Märchen und Riten ist selten gegeben. (vgl. ibidem, S.19ff.)

Weitaus häufiger lässt sich jedoch die „Uminterpretation des Ritus im Märchen“ finden, worunter Propp versteht, „daß das Märchen irgendein beliebiges Element (oder eine Reihe von Elementen) eines Ritus, welches infolge historischer Veränderungen überflüssig oder unverständlich geworden ist, durch ein anderes, besser verständliches ersetzt wird.“ (ibidem, S.21f.) Propp erläutert damit, dass durch historische Veränderung oder Gegenstandslos-Werden eines Ritus eine Umgestaltung der Erzählung erfolgt. (vgl. ibidem, S.22) „So geht die Uminterpretation gewöhnlich mit einer Deformation, einem Formwandel, einher.“ (ibidem, S.22) Propp erklärt dies folgendermaßen: Ein Held wird in ein Tierfell eingenäht, so hat man auch Verstorbene rituell in ein Tierfell eingenäht und bestattet. Der Unterschied liegt darin, dass im Märchen ein lebendiger Mensch in das Tierfell eingenäht wurde und im Ritus ein Verstorbener. (vgl. ibidem, S.22)

Die dritte Form der Übertragung ist laut Propp „die Umwertung des Ritus.“ Diese Art ist ein Sonderfall der Uminterpretation, in welchem im Märchen die entgegengesetzte Form des Ursprungsritus verwendet wird. Das bedeutet, dass Riten zwar bewahrt werden, ihnen aber „im Märchen ein entgegengesetzter Sinn oder eine entgegengesetzte Bedeutung gegeben wird.“ (ibidem, S.23) Es gab den Brauch, dem Fluss eine Jungfrau zu opfern, um die Fruchtbarkeit der Felder zu gewährleisten. Die Rettung dieser Jungfrauen wurde in früheren Zeiten als große Sünde empfunden, die häufig mit dem Tod bestraft wurde, denn durch diese Tat wurde das Überleben eines Volkes gefährdet, weil für die Fruchtbarkeit den Göttern nichts Wertvolles geopfert wurde. Im Märchen findet sich nun in einer Umwertung das Gegenteil, denn die Jungfrau wird vom Helden gerettet. Was früher ein todwürdiges Verbrechen war, wird im Märchen zur herausragenden Heldentat. (vgl. ibidem, S.23)

Propp erwähnt, dass sich viele Märchenmotive auf verschiedene „soziale Institutionen“ zurückführen lassen. Zwei sind davon von besonderer Relevanz, nämlich der „Initiationsritus“ und die „Reise in die andere Welt“, sozusagen die Reise ins „Jenseits“. (vgl. ibidem, S.451f.)

Da man im Märchen meist die Übergangsphase vom Kind zum Erwachsenen vorfindet, werde ich bei dieser Arbeit bei Verwendung des Begriffs Initiationsritus von Pubertätszeremonien ausgehen. (vgl. ibidem, S.97)

Propp definiert die Initiation wie folgt:

Es ist dies eine der Institutionen, die der Gentilordnung eigentümlich sind. Dieser Ritus wurde bei Eintritt der Geschlechtsreife vollzogen. Mit diesem Ritus wurde der Jüngling in den Stammesverband eingeführt, wurde dessen vollberechtigtes Mitglied und erlangte das Recht, in die Ehe einzutreten. Das ist die gesellschaftliche Funktion dieses Ritus. (ibidem, S.63)

Die Initiation ist ein Prozess, der mit einem Ritus der Freiheitsberaubung beginnt. Darauf folgt eine Zeit der Bewahrung und anschließend kommt es zum Ritus der Befreiung. (vgl. Jung, 1968, S.157) Beim Initiationsritus werden Initianden fortgeschickt oder gehen freiwillig an den Ort, an dem der Ritus vollzogen wird, müssen eine oder mehrere Aufgaben bestehen und können dann in die volle Gemeinschaft zurückkehren. (vgl. Propp, 1987, S.451; vgl. Mincu, 1986, S.60) Bei Pubertätsriten erfolgt eine Verwandlung vom Kind zum Erwachsenen.

Laut Propp gehen auf die Initiation folgende Motive zurück:

das Fortführen oder die Verjagung der Kinder in den Wald oder ihre Entführung durch einen Waldgeist, das Hüttchen, die Verschreibung, das Verprügeln der Helden durch die Hexe, das Abhacken eines Fingers, das Vorzeigen fingierter Zeichen des Todes, der Hexenofen, das Zerstückeln und Wiederbeleben, das Verschlingen und Ausspeien, die Gewinnung eines Zaubermittels oder Zauberkrafters, der Transvestismus, der Waldlehrer und die schwierige Kunst. Die darauffolgende Phase bis zur Eheschließung und das Moment der Rückkehr spiegeln sich in den Motiven des großen Hauses wieder, des gedeckten Tisches darin, der Jäger, der Räuber, des Schwesterchens, der Schönen im Sarge, der Schönen im wunderbaren Garten und Palast (Psyche), in den Motiven des

Ungewaschenen, des Mannes auf der Hochzeit seiner Frau, der Frau auf der Hochzeit ihres Mannes, der verbotenen Kammer und noch einiger weiterer. (Propp, 1987, 451f.)

Beim Initiationsritus wird der Initiand in eine jenseitige Welt gebracht. (vgl. *ibidem*, S.451) Der Initiand, oder im Märchen die Kinder, wurde laut Propp immer vom Vater oder vom Bruder weggeführt. Niemals wurden die Kinder von der Mutter weggeführt, da der Ort, an dem der Ritus vollzogen wurde, für Frauen verboten war. Propp fügt hinzu, dass der Wald bei der Initiation eine wichtige Rolle spielt. (vgl. *ibidem*, S.65; 98)

Der zweite große Bereich, welcher Übereinstimmungen mit dem Märchen aufweist, sei jener der „Todesvorstellungen“, zu denen gehören:

die Entführung von Mädchen durch Drachen, verschiedene Arten wunderbarer Geburt wie Rückkehr des Verstorbenen, Abreise mit eisernem Schuhwerk u. a., der Wald als Eingang in das andere Reich, der Geruch des Helden, das Besprengen der Türen des Hüttchens, die Bewirtung bei der Hexe, die Figur des Fährmanns und Führers, die weite Reise auf einem Adler, einem Pferd, einem Boot usw., der Kampf mit dem Bewacher des Eingangs, der den Ankömmling fressen will, das Wägen auf der Waage, die Ankunft im anderen Zarenreich und alle ihre Begleitumstände. (*ibidem*, S.452)

Propp erwähnt, dass Tod und Initiation in wechselseitiger Beziehung zueinander stehen. Der Autor ist der Meinung, dass „der Ritus der Initiation als Aufenthalt im Lande des Todes empfunden wurde und daß umgekehrt der Verstorbene all das erfuhr, was der Initiand durchmachte: er empfing einen Helfer, er begegnete einem Verschlinger usw.“ (*ibidem*, S.452) Die Verknüpfung dieser beiden Zyklen, zwischen denen sich keine eindeutige Grenze ziehen lässt, erklärt fast alle Hauptelemente des Märchens. Die Komposition des Zaubermärchens entspricht in der Abfolge genau jenen Dingen, die dem Initianden und dem Verstorbenen widerfahren sind. Propp kam zu dem Entschluss, dass „die kompositionelle Einheit des Märchens“ in der „historischen Realität der Vergangenheit“ liegt. Die Mehrzahl der Märchenmotive sind nach Propp aus den beiden Bereichen „Initiationsritus“ und „Todesvorstellung“ ableitbar: „Wenn man sich all das vorstellt, was mit dem Initianden geschah, und es der Reihe nach erzählt, so gelangt man zu der Komposition, auf der das Zaubermärchen aufbaut.“ (*ibidem*, S.452)

Im Folgenden möchte ich auf einige Märchenmotive, welche Propp in seinem Werk „Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens“ erwähnt, näher eingehen:

Die Schürzung des Knotens

Das Märchen beginnt mit der Vorstellung einer Familie und Schilderung der Ausgangslage und Aufbau der Spannung. Die Familie lebt glücklich und zufrieden, doch unerwartet bricht eine Katastrophe herein. (vgl. Propp, 1987, S.39f.) „Die Schürzung des Knotens“ im Märchen beinhaltet nach Propp „irgendein Unglück sowie die Abreise des Helden“. (ibidem, S.59) Im Märchen finden sich häufig Verbote, die sich auf die Zeit der Abwesenheit beziehen (Lichtverbot, Verbot sich die Haare zu schneiden, Verbot einen Raum zu betreten, Schweigegebot). Das Verbot wird übertreten und das ruft ein fürchterliches Unglück hervor. Propp kommt zu folgender Schlussfolgerung: „das älteste religiöse Substrat unseres Motivs ist die Furcht vor unsichtbaren Mächten, die den Menschen umgeben. [...] Diese Furcht führt dazu, daß menstruierende Mädchen eingeschlossen werden, um sie vor diesen Gefahren zu bewahren. Im Märchen drückt sich diese Erscheinung in der Gestalt der Jungfrau aus, die im Walde eingeschlossen ist.“ (ibidem, S.50) Zwischen den Bräuchen „Könige und Königskinder zu isolieren, und dem Brauch der Isolierung von Jungfrauen besteht ein unzweifelhafter Zusammenhang. Beide Bräuche beruhen auf den gleichen Vorstellungen, den gleichen Befürchtungen.“ (ibidem, S.47) Im Märchen erscheint nach Propp sowohl die eine als auch die andere Form der Isolierung. Das Märchen spiegelt in diesem Sinne die historische Realität wieder, da es „alle Arten von Verboten, die einst die Königsfamilie umgaben, erhalten hat: das Lichtverbot, das Verbot des Anblickens, die Einschränkung der Nahrung sowie die Verbote, die Erde zu berühren.“ (ibidem, S.45) Diese Maßnahmen scheinen darauf abzielen, die Initianden ihrer normalen Sinneswahrnehmung zu berauben. (vgl. Metzeltin/Thir, 1998, S.67)

Das Märchen „La serpe Pippina“ beginnt mit der Vorstellung der Familie. Die Familie des Markthändlers lebt zufrieden und glücklich, doch plötzlich verarmt sie: „Da ricco che era il mercante mutò fortuna, e andò in miseria. Ormai tirava avanti ad elemosine, e cosa gli succede, sul più bello? che sua moglie si mise ad aspettare un altro figlio.“ (Calvino, 1996, S.825) Der reiche Kaufmann verliert sein gesamtes Vermögen, die Familie mit vier Töchtern und einem Sohn schlafen im Stroh und die Frau ist zum sechsten Kinde schwanger. Um die Babyausstattung zu kaufen, müssen sie an die Lumpenhändler sogar

den Küchentisch veräußern. Der tüchtige Sohn des Hauses sucht sein Glück in der weiten Welt, anstatt seiner Familie aus dem Elend zu helfen: „Baldellone baciò la mano al padre ed alla madre e s'imbarco per la Francia. [...] lì fece carriera finché diventò Capitan generale.“ (ibidem, S.825) Als sechstes Kind der Familie erblickt ein wunderschönes Mädchen das Licht der Welt, welches von drei Feen mit wunderbaren Gaben gesegnet, aber von der vierten mit einem Fluch belegt wird, ein kaltblütiges Reptil zu werden, falls sie das Licht der Sonne erblickt: „Ecco che fatagione ti faccio: che quando vedi il sole tu possa diventare una serpe nera!“ (ibidem, S.827) Bruder Baldellone muss seine Schwester auf ein schwankendes Schiff bringen und in eine vor Sonnenstrahlen geschützte Sänfte sperren: „Baldellone chiuse Pippina buona buona nella nave [...] in una lettiga tutta chiusa.“ (ibidem, S.828)

Das Unglück und die Gegenhandlung

Aus einem Unglück und der darauffolgenden Gegenhandlung entsteht ein Stoff, sozusagen eine Märchenhandlung. Die Entwicklung der Handlung verlangt, dass der Held von diesem Unglück Kenntnis erhält. (vgl. Propp, 1987, S.52ff.) Propp sagt, dass „die Tatsache der Abreise des Helden“ wichtig ist, denn „die Komposition des Märchens baut auf einer Ortsveränderung des Helden auf.“ (ibidem, S.54) Auf eine Beschreibung des Weges wird dabei verzichtet. Vor der Abreise wird der Held mit verschiedenen Gegenständen ausgestattet. Propp sagt, dass Brot, Schuhe und Stab diejenigen Gegenstände waren, mit denen man einstmals Verstorbene für die Reise in eine andere Welt ausrüstete. Zudem erwähnt Propp, dass die eisernen Schuhe ein Zeichen für die Abreise des Helden in die andere Welt sind und stellt somit fest, dass das Märchen die Vorstellungen vom Tod und von der Reise in die jenseitige Welt bewahrt hat. (vgl. ibidem, S.55f.) Im Märchen besteht das Heldentum des Helden in seinem magischen Wissen, in seiner Kraft und Frustrationstoleranz, die durch eine Reihe von Prüfungen auf die Probe gestellt wird. „So entsteht die Funktion des Stellens von Aufgaben.“ (ibidem, S.94)

Pippina wird in ihrem Schiff in einer finsternen Sänfte verschlossen, dem unsicheren Meer ausgesetzt, verlässt so das sichere Elternhaus und begibt sich auf eine Fahrt ins Ungewisse: „Per andare a Parigi di Francia si viaggia prima per mare e poi per terra.“, „egli fece sbarcare la sorella in una lettiga tutta chiusa insieme con l'amica.“ (Calvino, 1996, S.828) Die Märchenheldin ist aber nicht ganz verlassen, denn sie besitzt ihren Lebensmut und die wirkungsvollen Gaben der drei guten Feen: „Io fato te, bella giovane, che tutte le volte che ti spazzoli i capelli, ti cadano perle e pietre preziose.“, „ti fato da farti diventare più bella

ancora di quel che sei.” „E io ti feto che tutti i frutti fuori stagione che vorrai ti possono comparire subito davanti.” (ibidem, S.827)

Nach Propp sind die Figuren, welche die Kinder wegführen, immer der Vater (oder ein Bruder), da die Mutter den Ort, an dem der Ritus durchgeführt wurde, nicht zu Gesicht bekommen durfte. Pippina wurde von ihrem Bruder weggeführt, nicht von ihrem Vater. „Dopo pochi giorni, Baldellone doveva imbarcarsi con Pippina.” (ibidem, S.828) Pippina muss den von Todesangst erfüllten Bitten ihrer Reisegefährtin widerstehen, wird aber übergangen, von einem Sonnenstrahl betroffen und in eine schwarze Schlange verwandelt. „Pippina, qui si soffoca: apriamo!“, „E ancora:-Pippina, io muoio.” (ibidem, S.828)

Der Empfang des Zaubermittels

Um das Unglück zu überwinden, muss der Held in den Besitz eines Zaubermittels gelangen. Es gibt eine Vielfalt von Möglichkeiten, wie das Zaubermittel in die Hände des Helden gelangt. Normalerweise wird zu diesem Zweck eine neue Person eingeführt. Diese Person ist der Schenker im Märchen. Dadurch tritt das Geschehen in eine neue Phase. Die Hexe ist die „klassische Form des Schenkers“. Oft übernehmen Personen ganz anderer Art die Rolle der Hexe, beispielsweise die Stiefmutter. Manchmal treten auch Tiere oder ein alter Mann usw. in der Funktion des Schenkers auf. (vgl. Propp, 1987, S.59)

Da vor allem der Anfang (der Aufbruch ins Totenland) und der ganze Entwicklungsgang des Märchens zeigen, dass die Hexe irgendeine Verbindung zum Reich der Toten haben kann, ist es nach Propp wichtig zu erläutern, „was für ein Zusammenhang besteht zwischen der Gestalt der Hexe und der Vorstellung vom Tode“ (ibidem, S.60) Die Gestalt der Märchenhexe verweist in den Bereich der Initiationsriten. Für Propp ist die Hexe im Märchen selbst eine Tote, denn sie „erinnert an einen Leichnam.“ (ibidem, S.81) Ein weiterer Aspekt der Hexe besteht darin, dass sie den Helden prüft und belohnt. Diese Motive entstehen auf der Grundlage von Vorstellungen der Jägerkulturen, die die Überprüfung der magischen Kraft des Verstorbenen beinhalten, und mit der Übergabe eines Helfers den weiteren Weg im Totenreich sichern sollten. (vgl. ibidem, S.94)

Wenn der Held auszieht, kommt er oft in eine Lehre, die von Quälereien verschiedenster Art begleitet ist. Auch das hat seinen Ursprung im Initiationsritus, denn „Im Zentrum des Initiationsritus stand allgemein, wie erwähnt, die Beschneidung.“ (ibidem, S.105) Zudem wurden die „fürchterlichsten Peinigungen und Mißhandlungen“ an den Knaben vorgenommen. (ibidem, S.105) Im Märchen werden die Helden ganz genauso behandelt,

so Propp. Der Sinn dieser den Initiationsritus begleitenden Grausamkeiten besteht darin, „daß diese Handlungen zu absolutem Gehorsam den Älteren gegenüber erziehen sollten, daß hier die zukünftigen Krieger eine Abhärtung erfuhren.“ (ibidem, S.106) Zudem wurde der Initiand in einen Zustand versetzt, den er als zeitweiligen Tod empfand. Während ihrer Verwandlung in eine Schlange befindet sich Pippina auch in einer harten Lehrzeit und sie ist aus dem Bereich des Menschseins genommen.

Dem Sterben und Auferstehen im Ritus wurde die Erlangung magischer Fähigkeiten zugeschrieben. Zerstückeln oder Zerreißen eines menschlichen Körpers spielt in vielen Religionen und Mythen eine wichtige Rolle. Nach Propp ist das Motiv der Zerstückelung und Wiederbelebung auch im Märchen sehr populär. (vgl. ibidem, S.114f.) Der zeitweilige Tod tritt im Märchen in Form von Ohnmacht oder Schlaf immer wieder auf. Im Märchen „La serpe Pippina“ tritt der zeitweilige Tod von Pippina, das bedeutet ihre völlige Gebundenheit als furchteinflößendes und erdgebundenes Kriechtief, durch die tödliche Bosheit der vierten Fee und der Reisegefährten ein. Die Intrige der Königin verursacht den zeitweiligen Tod von Baldellone, denn ihm gelingt es nicht, die Birnen als Sinnbild einer schwangeren Frau zu beschaffen.

Zauberhelfer und Zaubergegenstände

Der Helfer lässt sich im Märchen als „personifizierte Fähigkeit des Helden“ betrachten, das heißt der „Held und sein Helfer sind funktional eine Person“. (ibidem, S.208) Zwischen dem Helfer als lebendes Wesen und den Zaubergegenständen besteht eine äußerst enge Verbindung. Der Held verlässt das Haus und von nun an treten seine Helfer in den Vordergrund des Geschehens. Die klassische Form des Schenkers ist die Hexe, die als Schenker eine Verbindung zu den totemistischen Ahnen hat. (vgl. ibidem, S.59; 239) Der Schenker überreicht dem Helden ein Zaubermittel oder einen Zauberhelfer. Zudem treten dankbare Tiere in den Märchenhandlungen als Schenker auf. Indem sie sich dem Helden zur Verfügung stellen, agieren diese Tiere auch als Helfer. Tiere sind für Propp „Tier-Ahnen“ und haben totemistische Bedeutung. (vgl. ibidem, S.191f.) Diese Schenker haben ebenso wie die Hexe „eine Verbindung zum Reich des Todes, zur Welt der Ahnen“ und sind deswegen mächtig. (ibidem, S.181) Nach Propp hat der Helfer mehrere Etappen durchlaufen: „Als älteste Form erwies sich die Vorstellung von der Verwandlung in ein Tier während der Initiation. Später dann wird der Helfer individuell erlangt und noch später nur von einem Schamanen.“ (ibidem, S.237)

Empfang der Zaubermittel durch die Feen

Das Märchen befindet sich auf dem Höhepunkt, wenn dem Helden die Zaubermittel überreicht werden. Das Zaubermittel kann ein Zauberkraftgeber oder ein Zaubergegenstand sein. Der Zauberkraftgeber tut alles für den Helden, handelt mit Hilfe der Zaubermittel, löst schwierige Aufgaben und rettet den Helden vor seinen Verfolgern. Propp erwähnt, dass zwischen den Zauberkraftgebern und den Zaubergegenständen eine enge Verwandtschaft besteht. Die Anzahl der Zaubergegenstände ist im Märchen unendlich groß. Hier treten verschiedene Kleidungsstücke auf, Werkzeuge und Waffen, allerlei Taschen, Säcke, Geldbörsen, Gefäße, Teile von Tieren, Musikinstrumente, verschiedene Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs. (vgl. Propp, 1987, S.207; 238) „Als historische Kategorie“ lassen sich die Zaubergegenstände auf dieselben Wurzeln zurückführen wie der Helfer. (vgl. ibidem, S.251) Folgende sind die Hauptgruppen der Zaubergegenstände: „Gegenstände tierischen Ursprungs und solche pflanzlicher Herkunft, Gegenstände, denen Werkzeuge zugrunde liegen, Gegenstände vielfältiger Beschaffenheit, [...] und schließlich Gegenstände, die mit dem Totenkult zusammenhängen.“ (ibidem, S.250)

Die wirksamsten Schenker im Märchen „La serpe Pippina“ sind zuerst die drei Feen mit ihren Gaben, dann gezwungenerweise alle vier Feen, die Verwünscherin sogar mit ihrem Haarzopf. Die treibende Kraft der Lösung aller Probleme wird durch den König dargestellt, der ja letztendlich mit Pippina auch der große Gewinner ist. Ein untergeordneter Helfer ist der Gärtner. Im Hintergrund trägt und ermöglicht die gesamte Natur (Mutter Erde) das Wachstum, die Reifung und Erlösung der Heldin Pippina. Die Zaubergegenstände sind in unserem Märchen die Goldmünzen, die vier Haarbänder, der Haarzopf und die heilbringende Salbe für Baldellone. Auch in unserem Märchen besteht zwischen den Zaubergegenständen und den Beschenkten eine enge Verbindung, denn Haarbänder ordnen die Haarpracht, ein fülliger Haarschopf ist ein stolzer Schmuck einer Frau und die Heilsalbe bringt Linderung und Genesung.

Die Überfahrt

Überfahrt und Rückkehr sind eigentliche „Tod-und-Wiederkehr-Sequenzen“, die sich in verschiedenen Motiven manifestieren. (vgl. Derungs, 1994, S.115) Propp stellt fest, dass die Überfahrt in den anderen Lebensbereich das „Mittelstück“ des Märchens ist. Die Überfahrt ist das „markante Moment der räumlichen Entrückung des Helden“. (Propp, 1987, S.253) Die Formen der Überfahrten sind Widerspiegelungen von Begräbnisriten und

von Vorstellungen vom Wandern des Toten in die andere Welt. Der Held verwandelt sich z.B. in ein Tier oder in einen Vogel, oder er setzt sich auf einen fliegenden Teppich oder auf ein Tier. Weitere Möglichkeiten der Überfahrt sind z.B. die Fahrt auf einem Schiff oder auf einem Boot, das Einnähen in ein Fell oder ein Führer führt ihn. Alle Möglichkeiten gehen auf einen gemeinsamen Ursprung zurück, nämlich die Wanderung des Verstorbenen ins Jenseits. Manchmal ist es im Märchen so, dass sich der Held zur Überfahrt in ein Tier verwandelt. (vgl. Propp, 1987, S.253f.; vgl. Derungs, 1994, S. 115) Nach Propp liegt dieses Märchenmotiv der Verwandlung eines toten Menschen in sein „Totentier“ zugrunde. (vgl. Propp, 1987, S.256)

Im Märchen „La serpe Pippina“ erfolgt die Überfahrt mit Hilfe eines Schiffes. Pippina reist eingeschlossen in einer dunklen Sänfte.

Der Held im Faß

Das „Motiv des Helden in einem Faß, einem Kasten oder einer Schaluppe“ steht in enger Verbindung mit dem „Motiv des Helden im Fisch [...] und geht aus ihm hervor.“ (Propp, 1987, S.307) Propp zufolge, entspricht das Verbleiben im Fass dem Aufenthalt im Bauch des Fisches. Es folgt eine geheime Erziehung und Belehrung, ein Leben mit anderen Initiierten. All dies zusammen ist Voraussetzung für die spätere Thronbesteigung. Nach Propp ist der Aufenthalt im Bauch eines Tieres Vorbereitung auf die Ehe und Voraussetzung für Herrschaft. (vgl. ibidem, S.307f.)

Im Märchen „La serpe Pippina“ wird Pippina in eine dunkle Sänfte eingesperrt und mit Hilfe eines Schiffes über das stürmische Meer transportiert: „egli fece sbarcare la sorella in una lettiga tutta chiusa.“ (Calvino, 1996, S.828) In unserem Märchen findet die Reise nicht in einem Tier statt, sondern in einer Sänfte. Der Aufenthalt in einem Gegenstand, in unserem Fall in einer Sänfte, ist wie erwähnt laut Propp mit dem Motiv des Helden im Bauch eines Tieres verwandt.

Die schwierige Aufgabe, die Hochzeit und die Erringung der Herrschaft bilden einen unauflösbaren Komplex im Märchen. (vgl. Propp, 1987, S.426) Die schwierigen Aufgaben enthalten manchmal einen „Akt von Feindseligkeit“, wenn „die Aufgabe schon erfüllt ist und nun immer neue und neue und immer gefährlichere Aufgaben gestellt werden“. (ibidem, S.386) Die schwierigen Aufgaben im Märchen dienen der „Aussonderung des magisch Ausgerüsteten aus den gewöhnlichen Sterblichen.“ (ibidem, S.389) In unserem

Märchen hat die Heldin Pippina die schwierige Aufgabe ihre seelischen Eigenschaften zu entwickeln und eine reife Persönlichkeit zu werden.

Nach Propp endet das Märchen mit „der Heirat und der Thronbesteigung des Helden“. (ibidem, S.436) Das Märchen „La serpe Pippina“ endet mit der glücklichen Hochzeit der Heldin und dem König: „il Re ordinò grandi feste, mandò a chiamare il mercante e sua moglie e sposò Pippina in pompa magna.“ (Calvino, 1996, S.833)

Soweit eine Zusammenfassung des Inhalts des Werkes „Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens“ von Vladimir Propp und eine Anwendung dessen wichtigster Thesen auf unser Zaubermärchen „La serpe Pippina“.

7.2 Initiation und Todesvorstellung in „La serpe Pippina“

Der Terminus Initiation wird vom lateinischen „initium“ abgeleitet und bedeutet so viel wie Eintritt oder Anfang. (vgl. Lurker, 1979, S.267) Die Initiation kennzeichnet den Übertritt vom Kind zum Erwachsenen oder die Einfügung eines Außenstehenden in eine Gemeinschaft.

Nun möchte ich eine kurze Erklärung zum Initiationsritus geben. Metzeltin und Thir legen dar, dass Ritualisierungen für den „Initianden“ von großer Bedeutung für sein bevorstehendes Leben sind und mit einer gewissen Furcht vor dem Unbekannten verbunden werden. (vgl. Metzeltin/Thir, 1998, S.51) Die Initiationsriten sollen die Jugendlichen auf ihre Eignung für den Erwachsenenstatus prüfen und andererseits zugleich auf die damit verbundenen Rechte wie auch Pflichten vorbereiten. (vgl. Becker, 1990, S.16)

Cambi Franco, ein Pädagogikprofessor aus Italien, erklärt, dass die Initiationsreise im Märchen an Proben gebunden ist, denn das Märchen erzählt von einem Helden, der eine Anzahl von wichtigen Erfahrungen erlebt und auch schwierigen Aufgaben ausgesetzt wird. Der Held muss die Hindernisse und Prüfungen im Märchen bewältigen. Dieser Übergang ins Erwachsenenalter wird begleitet von Proben, Isolation, Versuchungen und Hilfestellungen. (vgl. Cambi, 1999, S.17)

Das Märchen „La serpe Pippina“ erzählt von einer weiblichen Initiation. Der Übergang von der Unwissenheit und Unreife des Kindes Pippina zur geistigen Reife, der durch den zeitweiligen Tod und ihrer Auferstehung beziehungsweise ihre Rückverwandlung symbolisiert wird, kann im Märchen „La serpe Pippina“ als „Initiationsvorgang“ bezeichnet werden. Die Initiation ist ein Prozess, der mit einem Ritus der Freiheitsberaubung beginnt. Darauf folgt einer Zeit der Bewahrung und anschließend kommt es zum Ritus der Befreiung.

Im Märchen „La serpe Pippina“ kommt es anfänglich zu einer Mangelsituation durch die Verarmung der Familie, danach zum Aufbruch der Heldin Pippina und ihres Bruders, um dem Leid der Familie zu entfliehen. Aufgrund der Verwünschung wird Pippina in eine schwarze Schlange verwandelt, auf das Niveau eines erdgebundenen niederen Tieres reduziert und somit von der Gesellschaft isoliert. Wenn Menschen Gestalt und Eigenschaften von Tieren annehmen, beschreiten sie den leidvollen Weg zur Initiation. Aufgrund der Metamorphose in eine schwarze Schlange wird Pippina von der menschlichen Gesellschaft ausgeschlossen und ist gleichsam für die Mitmenschen verschwunden und tot. Sie muss in dieser schwierigen Lehrzeit harte Prüfungen meistern. Der Weg führt Pippina nicht direkt ins Glück, sondern ist verbunden mit der Bewältigung verschiedener mühseliger Aufgaben. Demzufolge kommt es zur Initiation und schlussendlich erfolgt zum Abschluss der Prüfungszeit die glückliche Heirat mit dem König „in pompa magna“.

Die Initiation oder Wandlung, so wurde deutlich, ist ein wichtiges und notwendiges Stadium vor dem glücklichen Ausgang des Märchens „La serpe Pippina“, denn sie ermöglicht den Beginn einer neuen Etappe, in der alte Konflikte gelöst und neue Zukunftsperspektiven entwickelt werden können. Pippina erhält nach abgeschlossener Initiation den Status einer heiratsfähigen Frau, denn die gelungene Initiation macht den Weg frei für ein glückliches Ende des Märchens. Dieses Happy End ist in „La serpe Pippina“ die Hochzeit von Pippina und dem König. Die Vermählung des Königs mit der Tochter des Markthändlers ist ein Zeichen dafür, dass Pippina in königliche Macht hineingewachsen und somit ihre Initiation abgeschlossen ist.

Die Erzählforscher Metzeltin und Thir schreiben in ihrem Essai „Erzählgenese“ in Anlehnung an die Theorie Propps über eine eindeutige Verbindung von Zaubermärchen und Geschichten über Initiation und Initiationsriten. Sie vermuten, dass Texte als geplantes

Werk nicht zufällig entstanden sind, sondern einen starken Zusammenhang zu Riten aufweisen: „Textualität behandelt vornehmlich Übergangsmomente (Geburt, Initiation und Aufnahme in eine Gruppe, Tod) und die Stellung oder die Beziehungen von einzelnen Menschen oder von Gruppen von Menschen zueinander.“ (Metzeltin/Thir,1998,S.31) Initiationsriten hätten erstmals in „Jägergesellschaften“ Bedeutung erlangt, da der einzelne Jäger völlig auf sich alleine gestellt zu handeln hatte. Besonders in Jägergesellschaften kam dem Augenblick der Aufnahme der Jugendlichen in die Welt der Erwachsenen und damit jagdfähigen Männern enorme Bedeutung zu. (vgl.ibidem, S.42)

Die Autoren erwähnen, dass jeder Mensch Teil einer Gesellschaft ist und dass jedes Individuum im Lauf seines Lebens in neue Gruppen integriert wird. Der Mensch wird also von seiner Geburt bis zu seinem Tod durch eine Reihe von Übergängen immer wieder neu in Lösung und Bindung sozialisiert. Diese Stufenüberschreitungen erfolgen durch ritualisierte Einführungen. Diese Einführungen beinhalten, dass der Einzuführende, der Initiand, von seinem bisherigen Leben Abschied nimmt, seine Triebe beherrschen lernt, sich Konflikten stellt, eine moralische Lehre durchmacht und danach eine Reifeprüfung besteht. Damit wird er zum Neuaufgenommenen „Neophyt“ und teilt die Pflichten und Rechte der Gemeinschaft. (vgl.ibidem, S.51)

Die Initiation erstreckt sich über eine bestimmte Zeitperiode, beinhaltet bestimmte Vorgänge und weist eine bestimmte „Topographie“ auf. (ibidem, S.60) Laut Metzeltin und Thir gibt es im Zaubermärchen acht unterschiedliche Erzählmomente, auch „Narrateme“ genannt, die eine Initiation beschreiben:

- „Weggang des zu Initiierenden vom Elternhaus
- Überschreitung einer Grenze zwischen profanem und sakralem Raum durch den Initianden
- Isolierung des Initianden
- Markierung des Initianden
- Lehr- und Übungszeit des Initiierten
- Rücküberschreitung der Grenze zwischen sakralem und profanem Raum
- festliche Aufnahme des Initiierten in die Gruppe
- eventuelle Heirat des Initiierten“ (ibidem, S.60)

Metzeltin und Thir weisen darauf hin, dass diese geschilderten Schritte sich vornehmlich auf die Initiation von männlichen Jugendlichen bezogen haben dürften und auf Gesellschaften, in welchen die Jagd von großer Wichtigkeit war. (vgl. *ibidem*, S.61) Im Märchen finden sich diese Phasen in umgestalteter Form wieder.

Für die Initiation im Märchen „La serpe Pippina“ sind folgende acht Erzählmomente zu erkennen:

- Pippina, die Initiierte, verlässt das Elternhaus und auch ihr Bruder Baldellone geht nach Paris um dem Leid seiner Familie zu entfliehen.
- Pippina kommt an den Hafen und das Meer stellt eine Grenze zwischen Jugend- und Erwachsenenalter dar.
- Pippina ist durch ihre Verwandlung in eine Schlange isoliert.
- Sie muss psychische Qualen überstehen, da sie im Schlangenleib gefangen ist, den Tod ihres Bruders miterlebt und in nächtlichen Klagen ihr Elend hinausschreit. Sie ist gezeichnet als ein niederes, erdhaftes und unentwickeltes Wesen. Der Gärtner hört sie und ist Initiator ihrer Erlösung.
- Die Kontakte mit dem Gärtnerehepaar und dem Bruder zeigen uns die noch verbliebene Kraft und die außerordentlichen Fähigkeiten auf, mit denen sie hilft und auch auf sich aufmerksam macht. Durch die Isoliertheit im Schlossgarten des Königs befindet sich Pippina in geduldiger Warteposition.
- Pippina wird durch den Mut und die Mühe des Königs befreit, von ihren Banden gelöst und einer neuen Freiheit zugeführt.
- Pippina wird am zurückkehrenden Schiff in allen Ehren als königliche Verwandte vom Königspaar empfangen. Pippina kehrt wieder ins volle Menschsein zurück.
- Nachdem sich auch der König von seiner falschen und berechnenden Ehefrau getrennt hat, heiratet er eine durch ihren langen Leidensweg geläuterte Pippina. (vgl. Metzeltin/Thir, 1998, S.60)

8. Übergangsriten nach van Gennep in „La serpe Pippina“

Des Weiteren möchte ich mich auf die Literatur des französischen Ethnologen Arnold van Gennep stützen, der in seinem Werk *Übergangsriten* weltweit Riten erforschte, die Übergänge begleiten. Er untersuchte, welche Bedeutung Riten für die Gesellschaft haben. Van Gennep kam zu der Erkenntnis, dass das Leben eine Aneinanderreihung von Übergängen ist und dass alle Rituale einen gemeinsamen Verlauf haben. Van Gennep stellt fest, dass sich der Mensch ständig Grenzüberschreitungen aussetzt, sei es durch den Wechsel eines Aufenthaltsortes, Veränderungen einer Berufsgruppe, politische Umwälzungen, durch das Älterwerden, Verlust von Lebenspartnern, Schicksalsschläge usw. Das Ziel der Riten ist es, den Menschen mit sicherem Halt von einem Lebensbereich in einen anderen hinüberzuführen. (vgl. van Gennep, 2005, S.15; 239)

Jeder Übergang stellt einen Zustand der Gefahr und Ausgesetztheit dar und fordert demzufolge begleitende und schützende rituelle Handlungen. (vgl. ibidem, S.239) Die Form der Ritualisierung ist immer ähnlich, ob es sich nun um Geburt, Pubertät, Heirat, Aufstieg in eine höhere Klasse oder um Tod handelt. (vgl. Becker, 1990, S.15) Derartige bewährte „Riten, die räumliche, soziale oder zeitliche Übergänge begleiten“ als auch gewährleisten, bezeichnet van Gennep als „Übergangsriten“. (van Gennep, 2005, S.239)

Der Ethnologe betont, dass die einzelnen Riten nicht unabhängig voneinander betrachtet werden dürfen. (vgl. ibidem, S.183) „Sie haben immer die gleiche Funktion und die gleiche Form. Ihre Funktion ist die Kontrolle der Dynamik des sozialen Lebens, ihre Form die Dreiphasenstruktur.“ (ibidem, S.239) Übergangsriten erfolgen in drei Phasen, die aufeinander folgen: „die Ablösungsphase“, „die Zwischenphase“ und „die Integrationsphase“. (ibidem, S.21) „Auf die Trennungsphase, die vom früheren Ort bzw. Zustand löst, folgt die Schwellen- bzw. Umwandlungsphase, in der man sich gleichsam zwischen zwei Welten befindet. Den Abschluß bildet die Angliederungsphase, die in den neue Ort bzw. Zustand integriert.“ (ibidem, S.239)

Mit seinem Werk verfolgt van Gennep das Ziel einer „Klassifizierung der Riten“. Das von ihm dafür entwickelte dreigliedrige Schema der Übergangsriten lässt sich auf jegliche Übergänge und im Besonderen auf die Loslösung vom Status des Kindes und den Eintritt in das Leben der Erwachsenen anwenden. (vgl. ibidem, S.15) Nach van Gennep gliedern sich die Übergangsriten in „Trennungsriten“, „Schwellen- bzw. Umwandlungsriten“ und

„Angliederungsriten“. Übergangsriten erfolgen in folgenden Schritten: „Trennungsriten kennzeichnen die Ablösungsphase, Schwellen- bzw. Umwandlungsriten die Zwischenphase (die Schwellen- bzw. Umwandlungsphase) und Angliederungsriten die Integrationsphase.“ Er bemerkt hierzu: „Diese drei Phasen sind jedoch nicht in allen Kulturen oder in allen Zeremonialkomplexen gleich stark ausgebildet.“ (ibidem, S.21) Jahre später wurde die von van Gennep aufgestellte Theorie der Übergangsriten die Grundlage für die Forschungsarbeit des schottischen Ethnologen Victor Turner. Für Turner ist besonders die Schwellenphase von großer Bedeutsamkeit. (vgl. ibidem, S.245)

Das Dreiphasenmodell eines Übergangsritus von van Gennep lässt sich im vorliegenden Märchen gut erkennen, wenngleich die einzelnen Phasen in verschiedener Länge veranschaulicht werden. Im Märchen „La serpe Pippina“ stirbt die Heldin Pippina in der alten Welt, befindet sich eine Zeit lang in einer Zwischenwelt und wird darauf in der neuen Welt wiedergeboren.

In der Trennungsphase findet der Zauberritus mit den vier Feen statt, der in einer Verwünschung durch die vierte Fee endet. Pippina verlässt die Sozialstruktur ihrer Familie, begibt sich auf eine gefährvolle Schiffsreise, muss sich vor dem Tageslicht der Sonne verstecken und verwandelt sich letztendlich durch den verhängnisvollen Sonnenstrahl in eine schwarze Schlange. So hat sie als Mensch die gewohnte Umgebung ihres Elternhauses verlassen und findet sich als hässliches Kriechtier in einer fremden, ungewohnten Umgebung wieder. Die Hoffnung auf soziale Kontakte ist zerstört und die neue Umwelt ist hoffnungslos finster, ungewiss und bedrückend. Selbst den geliebten Bruder muss sie niedergeschlagen und verzweifelt zurücklassen.

Die Schwellenphase ist in diesem Märchen dargestellt durch den königlichen Garten, ein Sinnbild von Wachstum und Weiterentwicklung, der von einem Gärtnerehepaar gepflegt wird. Die Märchenheldin lebt in Finsternis als dunkles, angsteinflößendes Lebewesen, lediglich zur Mitternacht, der Offenbarungsstunde, kann sie mit verhülltem Antlitz hilfreichen und wohlwollenden Menschen erscheinen. Sie schwebt zwischen zwei Welten und befindet sich weder in der diesseitigen noch in der jenseitigen Welt. In der zweiten Phase befindet sich Pippina in einem Stadium zwischen der Ausgliederung aus der alten Struktur und der Angliederung an eine neue Struktur. Pippina von der Außenwelt abgegrenzt, wird für tot gehalten und ihr wird keine Bedeutung als Wesen zugeschrieben.

Die anschließende Angliederungsphase wird ausführlich beschrieben von der Zeit im Garten bis zur Erlösung durch den König. In dieser Reintegrationsphase wird durch den König der Heilungs- und Stärkungsritus mit den vier Bändern und dem Zopf der vierten Fee vollzogen, sodass Pippina wiederum in voller und makelloser Schönheit ins menschliche Geschlecht eingliedert wird. Sie wird noch drei Tage der Unsicherheit des Meeres ausgesetzt, nach dieser Schiffsreise aber als angebliche Verwandte aus dem englischen Königshaus vom König und seiner hinterhältigen Königin empfangen. Nach der rituellen Reinigung der Umgebung des Königs durch einen Sturz in die Tiefe und den brennenden Scheiterhaufen existiert die hinterlistige Königin nicht mehr und Pippina feiert in dieser geläuterten Umgebung ihre Hochzeit mit dem König „in pompa magna“. In diesem Reintegrationsprozess verabschiedet sich Pippina von ihrem alten, erdgebundenen und unentwickelten Wesen. In der Phase der Wiedereingliederung wird Pippina wieder ein höchst geschätztes Mitglied der Gesellschaft und es kommt abermals zu einer räumlichen Veränderung mit einem gefestigten, gesellschaftlich anerkannten Status.

9.Eliade Mircea – Das Mysterium und die Wiedergeburt

Das Buch des rumänischen Religionswissenschaftlers Eliade Mircea mit dem Titel *Das Mysterium und die Wiedergeburt* beschäftigt sich auch mit den Themen Initiation, Ritual, Tod und Auferstehung und legt die religiösen Aspekte der genannten Themen dar. Eliade definiert Initiation wie folgt: Die Initiation ist ein Zusammenschluss von Riten, deren Bestreben ein Wandel des religiösen und gesellschaftlichen Status des Einzuweihenden ist. Nachdem der Mensch die Prüfungen gemeistert hat, ist er ein anderer. (vgl. Eliade, 1988, S.11)

Im allgemeinen versteht man unter Initiation eine Gesamtheit von Riten und mündlichen Unterweisungen, die die grundlegende Änderung des religiösen und gesellschaftlichen Status des Einzuweihenden zum Ziel haben. Philosophisch gesagt, entspricht die Initiation einer ontologischen Veränderung der existentiellen Ordnung. Am Ende seiner Prüfungen erfreut sich der Neophyt einer ganz anderen Seinsweise als vor der Initiation: er ist ein *anderer* geworden. (ibidem, S.11)

Laut Eliade erfahren die Menschen während der Initiation eine religiöse Erkenntnis. Sie verändern sich und werden zu anderen Individuen, weil sie eine religiöse Offenbarung der Welt und der Existenz empfangen haben. (vgl. ibidem, S.23)

Eliade sagt: „Das zentrale Moment jeder Initiation wird durch die Zeremonie dargestellt, die den Tod des Neophyten und seine Rückkehr zu den Lebenden symbolisiert“ (ibidem, S.14) und fügt hinzu:

Die Erfahrung des Todes und der Auferstehung während der Initiation verändert nicht nur grundlegend die ontologische Lage des Neophyten, sondern enthüllt ihm gleichzeitig die Heiligkeit der menschlichen Existenz und der Welt, indem sie ihm jenes große Mysterium enthüllt, das allen Religionen gemeinsam ist: daß nämlich der Mensch, der Kosmos sowie alle Formen des Lebens Schöpfung der Götter oder der übernatürlichen Wesen sind. (ibidem, S.49)

Eliade unterscheidet in der Religionsgeschichte drei Arten von Initiation:

- „Riten in der Übergangsphase von der Pubertät ins Erwachsenenalter
- Aufnahme in eine Geheimbund oder Bruderschaft
- Berufung des Medizinmannes oder des Schamanen“ (ibidem, S.24)

Nach Eliade sind die häufigsten und die am weitesten verbreiteten Initiationsmotive folgende:

- Trennung des Neophyten von seiner Mutter und Einführung in das Heilige
- Sinnbildlicher Tod mit anschließender Auferstehung begleitet von Prüfungen und Qualen
- Szenerie mit neuer Schwangerschaft und Geburt
- Abstieg in die Hölle oder Aufstieg in den Himmel als zentrales Motiv der Initiation eines heiligen Spezialisten mit dem Hauptthema der Zerstückelung und nachfolgender Erneuerung des Körpers (vgl. ibidem, S.232f.)

Eliade sagt, dass mehrere unterschiedliche Szenarien zur selben Zeit in einer Gesellschaft nebeneinander auftreten können. (vgl. ibidem, S.233)

Mircea Eliade erwähnt in seinem Artikel „Wissenschaft und Märchen“, dass die Initiation eine ans menschliche Leben gebundene Grundsituation ist und dass sich jedes Menschenleben aus einer Anzahl von Prüfungen, von Sterben und Auferstehen zusammensetzt, welche Ausdrucksweise auch immer die moderne Sprache benützt, um diese (ursprünglich religiösen) Erfahrungen zu erklären. (vgl. Eliade, 1973, S.319)

In Bezug auf das Märchen „La serpe Pippina“ kann man feststellen, dass die Motive Initiation, Tod, Ritual und Auferstehen eine wesentliche Bedeutung haben. Initiations- und Übergangsriten kommen auch in unserem Märchen vor und wurden schon im vorigen Kapitel „Übergangsriten nach van Gennep“ ausführlich erläutert. Unsere Heldin wird wiedergeboren, denn sie lebt zuerst als erdgebundenes, furchteinflößendes Schlangewesen und wird zur allseits beachteten und bewunderten Königin.

10. Symbolik in „La serpe Pippina“

Das Wort „Symbol“ stammt vom griechischen Wort „symbolon“ und bedeutet so viel wie „Erkennungszeichen“. Verena Kast, Professorin für Psychologie, schreibt in ihrem Buch *Die Dynamik der Symbole*, dass Märchen zu uns in Symbolen sprechen, in Bildern, in die ganze Prozesse eingebunden sind. Insofern haben Märchen eine Nähe zum Traum, zu den unbewussten Prozessen und auch zu Mythen. Das Symbol ist irrational, es ist nicht möglich den Inhalt eines Symbols voll und ganz zu begreifen und es behält immer einen „Bedeutungsüberschuss“. (vgl. Kast, 1990, S.19ff.; vgl. Jacobi, 1949, S.167)

Erich Fromm sagt, dass die Symbolik im Märchen eine eigene Sprache ist und dass man diese verstehen muss, wenn man den Sinn der Märchen, Mythen und Träume begreifen will. (vgl. Fromm, 1957, S.9)

Im Folgenden werden die im Märchen „La serpe Pippina“ verwendeten Symbole ausführlicher erklärt und interpretiert.

10.1 Natursymbole

Das Überqueren des Wassers mit dem Schiff symbolisiert im Märchen „La serpe Pippina“ einen Übergang und einen Neubeginn für die Heldin Pippina. Psychologisch kennzeichnet dieser Zustand eine Weiterentwicklung, da nun eine Trennung zwischen dem Bewusstsein und dem Unbewussten möglich ist. Das heißt, eine Zäsur zwischen dem beschaulichen Familienleben und der unbestimmten Zukunft Pippina's.

Das Wasser ist ein Symbol für Veränderung und Entwicklung der Lebenskraft. Die Fruchtbarkeit und das geistige Leben werden oft durch das Wasser symbolisiert. Die Psychoanalyse sieht im Wasser häufig ein Symbol des Weiblichen und der Kräfte des Unbewussten. Nach Metzeltin und Thir ist das Wasser Symbol für Reinigung vor der Hochzeit, regeneriert das Leben und wandelt um. (vgl. Becker, 1992, S.323; vgl. Metzeltin/Thir, 1998, S.65) Durch die Fahrt über das Wasser liefert sich Pippina einem ungewissen Neubeginn aus und hofft auf eine Weiterentwicklung in allen Facetten ihres menschlichen Daseins. Sie übergibt ihr Leben einer unsicheren Zukunft und hofft von gutmeinenden Kräften der Natur zu einem erfüllten Leben geführt zu werden.

Das Schiff verbindet zwei Welten, doch diese Verbindung ist schwankend. Setzt man mit dem Schiff zum anderen Ufer über, ist fraglich, ob es auch eine Rückkehr geben wird. Das

Schiff ist „Symbol für Reise und Überfahrt“, damit auch Symbol für das Leben, die „Lebensfahrt“. (Becker, 1992, S.255) Im Märchen „La serpe Pippina“ versinnbildlicht das schwankende Schiff die risikoreiche Überfahrt in die unbekannte Welt, da ja viele Kaufleute mit dem Untergang ihrer Schiffe Hab und Gut verloren haben. Für Pippina's Weiterentwicklung der Persönlichkeit ist es aber notwendig, Altgewohntes zu verlassen und sich ihrer ungewissen Zukunft anzuvertrauen.

Der Fluss steht für den Übergang von Unglück zu Glück und die Reinigung von Körper und Seele. In vielen religiösen Kulturen wird das Wasser verwendet, um gleichsam den alten Menschen zu vernichten und einen neuen Menschen erstehen zu lassen. (Untertauchen bei der christlichen Taufe, Waschungen der indischen Gläubigen im Fluss Ganges zur Vergebung der Sünden). Zudem ist der Fluss „Symbol für das Element des Seelischen, deutet hin auf ein Bewußtsein, das über das sinnlich Begrenzte hinausgeht.“ (Lenz, 1972, S.276) Der Fluss ist auch ein Sinnbild für die Fruchtbarkeit. Wegen des fließenden Wassers ist der „Fluss Symbol für Zeit und Vergänglichkeit“, aber auch für „ständige Erneuerung“. (Becker, 1992, S.93) Der Fluss im Märchen „La serpe Pippina“ symbolisiert Pippina's Übergang von Unglück zu Glück, denn nachdem der König ihr die Bänder der Feen gebracht hat, wendet sich ihr Leben zum Guten. Der Fluss Jordan ist im christlichen Gedankenbereich kein gewöhnlicher Fluss, da der Erlöser Jesus Christus in diesem Fluss von Johannes getauft wurde. Hier zeigt es sich durch eine Offenbarung, dass der Mensch Jesus kein gewöhnlicher Mensch, sondern Gottes Sohn ist. So erfolgt die Erlösung Pippina's mit Hilfe der Zaubermittel der Feen vom Fluss Jordan, um die besondere Tiefe der Umwandlung darzustellen.

Das Waschen am Fluss ist Sinnbild für eine rituelle Reinigung, wenn möglich in einem heiligen Fluss. (vgl. ibidem, S.323) Das Waschen der Feen am heiligen Fluss Jordan deutet auf eine rituelle Reinigung hin, wobei die Feen ihre Gebundenheit an irdische Naturgesetze verlieren, sich aus alltäglichen Zwängen befreien und aus der Tiefe der Naturkräfte neue Energie schöpfen.

Das Meer ist Sinnbild unbändiger Lebenskraft. Es ist als Reservoir zahlloser Schätze und im Dunkel verborgener Gestalten auch Sinnbild des Unbewussten und von Ungeheuern bevölkert. Zwischen dem festen Boden der berechenbaren diesseitigen Welt und der jenseitigen unsicheren geistigen Welt liegt die Seelenwelt des Menschen, dargestellt im Bilde des scheinbar unendlichen Meeres mit seinen Stürmen und Gefahren. (vgl. ibidem, S.185; vgl. Lenz, 1972, S.275) Im Märchen „La serpe Pippina“ stellt das Meer ein Sinnbild

des Unbewussten dar, denn Pippina liefert sich der Ungewissheit und Gefahr aus und hofft durch dieses Risiko in eine neue reifere Lebenswelt zu gelangen.

Die Sonne: ist Sinnbild der Lebenskraft, weil sie Licht und Wärme spendet und so erst Wachstum und Verwandlung von der Erde zu einem lebenden Wesen ermöglicht. Zugleich bedeutet sie auch tödliche Gefahr für Lebewesen, die der Sonne zu nahe kommen. (z.B. in der Dädalus und Ikarus Sage) Die Sonne ist bei vielen Völkern Darstellung und Offenbarung der höchsten Gottheit. Sie erhebt sich morgens neu und sinkt am Abend ins Totenreich und ist so Ursprung des Lichts, der Wärme und des Lebens. In germanischen und keltischen Darstellungen wird das Sonnenrad als Lebensquelle und Schöpfer von Tag und Nacht gebracht. Bei Heiligendarstellungen umhüllt ein Strahlenkranz das Haupt. (vgl. Mohr, 1991, S.291) Ihr alltäglicher Auf- und Untergang ließ sie auch zu einem symbolischen Vorausbild jeden Neubeginns werden. Da die Sonne alle Dinge mit demselben Licht erleuchtet ist sie auch „Symbol für Gerechtigkeit“. (vgl. Becker, 1992, S.279) Die Sonne ist in unserem Märchen Sinnbild für Wachstum und Verwandlung, denn durch die Sonnenstrahlen bekommt Pippina überhaupt die Möglichkeit sich den ihr auferlegten Proben zu stellen. Die Sonnenstrahlen bedeuten für Pippina den Eintritt in eine neue, aber schwierige Lebensphase. Der Sonnenstrahl zeigt Pippina ihre wahre Gestalt und Entwicklungsstufe. Ein Sonnenstrahl, der Pippina trifft, wirft sie zurück in das Reich der niederen Tiere, weit weg vom Leben der Menschen. Pippina muss erst durch Leid und Trauer einen schwierigen Entwicklungsweg zu reifem Menschsein durchleben, wobei ihr hilfreiche Menschen (Gärtner, König) zur Seite stehen. Nur im Dunkel der Nacht lebt sie kurz in ihrer alten, unglaublich schönen Gestalt und darf mit ihren feenhaften Fähigkeiten ihrem Bruder helfen und den König um Rettung aus ihrer erdhaften Gebundenheit bitten. Unter allergrößtem Einsatz führt sie der König wieder zurück in ihre frühere wunderschöne Gestalt und wächst so hinein in eine innige Beziehung zu seiner zukünftigen Frau.

Pippina ist mit einem Tabu belegt von Sonnenstrahlen angeleuchtet zu werden, denn sonst würde sie sich in ihrem wirklichen Entwicklungszustand zeigen. Das Tabu wird gebrochen und es tritt mit dem Tabubruch der symbolische Tod ein und sie verwandelt sich von einem wunderschönen Mädchen in eine kalte, schwarze Schlange. Aus psychologischer Sicht wird das Brechen von Verboten mit der Kinderwelt assoziiert und kann als notwendiger Machtkampf zwischen Kindern und Eltern gedeutet werden.

Die Finsternis ist Symbol für Tod, Leid aber auch für ein Geheimnis. (vgl. Becker, 1992, S.171) Dass Pippina in einer dunklen Kiste eingesperrt wird, ist ein Symbol für ihren Zustand, nichts mehr für sich tun zu können, für einen Stillstand in der Entwicklung zur reifen Persönlichkeit einer jungen Frau. Der Ruf „Ich erstickte“ der Leidensgefährtin zeigt ja, dass ein Eingeschlossen sein in Finsternis das wirkliche Leben unmöglich macht und kein Zustand von Dauer sein kann.

10.2 Gegenstände

Das Brot ist eines der wichtigsten Nahrungsmittel der Menschen, denn es sichert in Krisenzeiten das Überleben und wird in der religiösen Symbolik als „Leib Christi“ verwendet. Das Brot ist auch Symbol für Mitmenschlichkeit, Kameradschaft und spirituelle Nahrung. (vgl. ibidem, S.48) Die Brotlaibe, die für Pippina von den Feen zubereitet wurden, symbolisieren spirituelle Nahrung für die Heldin. „Farina di maiorca“ ist ein spezielles Weizenmehl für Süßspeisen. In unserem Märchen bedeutet das Brot die Wegzehrung für einen langen und gefährlichen Weg der Persönlichkeitsentwicklung, welche geistige und körperliche Kraft verleihen soll.

Der Ofen steht symbolisch im Zusammenhang mit dem Feuer. Er ist ein Mutterleibsymbol und auch ein Wandlungssymbol, in dem der unverdauliche Teig in einen bekömmlichen Brotlaib gebacken wird. Die Feuerstelle entspricht anthropologisch dem Zentrum des Hauses. Es ist der Ort, an dem die Prinzessin ihre Reife beweisen muss. Der Backofen ist ein „Symbol des weiblichen Schoßes“. Das „in den Ofen geschoben werden“ kann daher auch als Symbol für eine Rückkehr in den Ebryonalzustand, „das Verbrennen im Ofen“ als Symbol für Tod und Neugeburten gedeutet werden. (ibidem, S.207) In „La serpe Pippina“ versinnbildet der Ofen einen Ort der Umwandlung von ungenießbarem Teig in bekömmliches, köstliches Brot. Er ist gleichsam eine Lebenswirklichkeit in der durch Schicksalsschläge ein „menschlicher Rohling“ durch Feuer und Hitze herausgebacken wird zu einer „genießbaren“ menschlichen Persönlichkeit.

Der Besen ist anthropologisch der Küche zugeordnet. Er ist nicht nur profanes, sondern auch kulturelles Gerät und wird verschiedentlich verwendet zur symbolischen Reinigung des Tempels. (vgl. ibidem, S.38) Im Mittelalter wurde der Besen sozusagen als Reittier der Hexen verwendet, die in der Walpurgisnacht durch die Lüfte zu ihren geheimen Treffen sausten, das bedeutet, die wissende Frau ist Beherrscherin der Naturgesetze. In unserer Geschichte ist der Besen zur Ofenreinigung ein schmutziges Gerät niederer Dienstbarkeit,

der durch seine Asche den guten Teig verdirbt. Wer mit Feuer und Asche in Verbindung gebracht wird, kommt nicht ohne negative Veränderung davon. So ist auch für Pippina das „Aschenbrot“ Auslöser einer gewaltigen Prüfung und Lebensveränderung.

Bänder sind häufig Symbol richterlicher Gewalt und bezeichnen die Macht zu binden und zu lösen. In anderen Zusammenhängen können sie aber auch Sinnbild freiwillig eingegangener Bindungen sein. (vgl. ibidem, S.32) Im Märchen „La serpe Pippina“ versinnbildlichen die Bänder die Lösung von den Banden der Vergangenheit (existenzverändernde Belastungen und Verwünschungen). Der König holt die Bänder von den Frauen am Jordan nach einer langen, entbehrungsreichen Reise und zeigt damit, dass Pippina sogar dem König allerhöchsten Einsatz wert ist. In der Mundart kennen wir den Ausdruck für die Eheschließung „Zusammenbinden“. Der Priester bindet mit seiner Stola, einem Amtsabzeichen, die rechten Hände des Brautpaares zusammen zum ewigen treuen Ehebunde. Sie versprechen sich, die Treue zu halten, in guten und bösen Tagen, in Gesundheit und Krankheit, sich zu lieben, zu achten und zu ehren, bis der Tod sie scheidet.

Die Flagge ist das „Symbol des Sieges“. Zudem ist die Flagge „Sinnbild der Herrschaft“. Die wehende Flagge ist oft „sinnbildlicher Ausdruck des Aufbruchs, der zukunftsweisenden Kraft zur Veränderung“. In der christlichen Kunst trägt Christus die Fahne zum Zeichen der Auferstehung und des Sieges über den Tod und die Mächte der Finsternis. (Mohr, 1991, S.106; vgl. Becker, 1992, S.80f.) Die englische Fahne versinnbildlicht im Märchen, dass nahe Verwandte aus dem englischen Adelshaus ankommen und dass sich etwas wesentlich Neues ereignen wird.

Die Salbe ist Mittel zur Heilung und zum Schutz. Baldellone wird von seiner Schwester mit einer Salbe eingeschmiert und daraufhin erwacht er. Die Salbe symbolisiert in unserem Märchen Heilung und Auferstehung. Der Gesalbte Baldellone wird gleichsam von einer wunderbaren Kraft durchdrungen und in seinen vormaligen gesunden Zustand zurückversetzt.

Haare sind ein Symbol für Sexualität. In vielen Kulturen werden Haare als Sinnbild für Lebenskraft angesehen. (vgl. Gutter, 1968, S.19; vgl. Becker, 1992, S.110) Aus diesem Grund ließen sich Krieger und Priester in alter Zeit nicht die Haare schneiden, da sie im Besitz ihrer körperlichen oder geistigen Kräfte bleiben wollten. Als die Geliebte Dalila dem Helden Samson im Schlaf die Haare abschnitt, verließen ihn als Gottgeweihten alle Kräfte und er wurde von seinen Feinden gefangen und geblendet. Propp sagt, dass der „Brauch der Isolierung menstruierende Mädchen“ für diese mit dem Verbot verbunden ist

sich die Haare zu kämmen und zu schneiden, denn die Haare wurden als „Sitz der Seele oder der magischen Kraft betrachtet“. (Propp, 1987, S.46) Langes Haupthaar wird als schönster Schmuck jeder Frau getragen und weist auf ihre biologische Kraft und Gesundheit hin. Der Haarschopf der vierten Fee, die im Jordan badet, wandelt Pippina wieder in menschliche Gestalt und verleiht ihr feenhaften Liebreiz als zukünftige Königin, die ihre Lebensaufgabe in märchenhafter Art und Weise erfüllen wird, da die Feen ja mehr vermögen als Naturgesetze erlauben.

Des Weiteren kommt im Märchen „La serpe Pippina“ noch die Asche vor, der symbolische Bedeutung eingeräumt wird. So gilt die Asche schon seit langer Zeit als „Sinnbild der Vergänglichkeit“ und ist somit auch ein „Symbol der Trauer“. (Bettelheim, 1980, S.298; Mohr, 1991, S.39) Die Asche erinnert auch den sterblichen Menschen an sein ständig drohendes Lebensende. Diese Situation wird auch in dem Spruch „Memento homo, quia pulvis es et in pulverem reverteris“ dargestellt. Das heißt: „Gedenke Mensch, dass du Staub bist und dass du wieder zu Staub zurückkehren wirst“. (Aus der christlichen Liturgie am Aschermittwoch zu Beginn der Fastenzeit) Im Märchen „La serpe Pippina“ wird von der Frau des Bäckers ein Brötchen mit Asche im Mehl zubereitet. Die Asche des Ofens ist Symbol für Pippina's Tod. Die Asche spritzt der Fee ins Auge, sodass ihr Blick getrübt und verdunkelt wird durch ein Symbol des Todes. Eine Fee, als eine hinter das Wesen der Dinge sehende weise Frau, die ja teilweise über die Naturgesetze steht und wunderbare Gaben verschenkt, lässt sich diese Trübung ihres Blickes nicht gefallen und verwandelt die Verursacherin ihres Unglücks durch einen Sonnenstrahl in eine schwarze Schlange und in ein Lebewesen niederer genetischer Ordnung. Obwohl Pippina an diesem „Unglückskuchen“ nicht schuldig ist, wird ihr diese harte Strafe auferlegt, welche mit der Härte eines unabänderlichen Naturgesetzes eintrifft. Das zeigt, dass auch unfähige und charakterlose Mitarbeiter den Helden in eine furchtbare Lage bringen können.

Der Garten steht im Märchen als Symbol für das Jenseits und stellt einen eingegrenzten Ort dar, wo der Mensch in Sicherheit, Glück und Geborgenheit leben kann. Pflanzen und Bäume stehen in der Symbolik häufig für Entwicklungen und für Wachstum und stellen eine „Verbindung zwischen Himmel und Erde“ dar. Außerdem steht das Bedürfnis nach den Pflanzen hier symbolisch für den Wunsch nach geistiger Entwicklung. Der Geist hat das Bedürfnis, sich zu entwickeln, zu wachsen und Früchte zu tragen. Der Garten symbolisiert umschließenden Schutz, sei es durch eine Hecke, einen Zaun oder eine Mauer. Er steht als Symbol einer persönlichen Beziehung, die Geborgenheit und Heimat gewährt. (vgl. Becker,1992, S.100; vgl. Halbfas, 1998, S.46) Der Paradiesgarten war

Sinnbild für die Geborgenheit des vom Schöpfer umsorgten Menschen. Das erste Menschenpaar wurde aber aus diesem wegen ihrer Übertretung des Gebotes vom Baum der Erkenntnis nicht zu essen, verjagt und so ist der Paradiesgarten Sinnbild für verlorene Geborgenheit und verlorenes Glück. Nach Metzeltin und Thir ist der Garten häufig ein Ort der „Liebesinitiation“. (vgl. Metzeltin/Thir, 1998, S.66) Im Märchen „La serpe Pippina“ steht der Garten als Symbol für einen Ort des Stillstandes in relativer Geborgenheit und bedeutet eine Ruhephase im Leben unserer Heldin Pippina. Wenn ein Schmetterling auf seinem Entwicklungsweg sich verpuppt und äußerlich gesehen zu ruhen scheint, so ist auch die Entwicklung von Pippina äußerlich gesehen auf einem Ruhepunkt auf niederem Niveau angekommen. Der Schmetterling wird innerlich umgebaut, schlüpft aus seiner Puppenhülle, Flügel entfalten sich und er tanzt dem Licht, der Sonne und dem Leben entgegen. Auch Pippina wird zu Mitternacht wieder Mensch und versucht letztendlich erfolgreich ihr Schicksal zum Guten zu wenden. Der Aufenthalt von Pippina im Garten wird als Isolationsmotiv betrachtet, wobei Pippina nicht gänzlich verlassen ist, sondern im Gärtnerpaar und im König tatkräftige Helfer findet.

Goldmünzen sind ein „Sinnbild der Ewigkeit“. Im Christentum ist Gold häufig ein Symbol für die Liebe. (vgl. Becker, 1992, S.104) Goldbesitz ist ein Zeichen für Unabhängigkeit und Krisenfestigkeit, was viele Staaten mit ihren Goldreserven zeigen wollen. Goldmünzen und Geldstücke, als gefundener Schatz, bedeuten im Märchen „La serpe Pippina“ die Überwindung von Armut und Ausgrenzung. Die Familie von Pippina nimmt wieder teil am geachteten, öffentlichen Leben.

Perlen sind unter anderem ein Symbol für das Jenseits und wegen ihrer Beständigkeit und Härte auch „Sinnbild der Unsterblichkeit“. Die Perle ist auch ein „Sinnbild der Vollkommenheit“. Sie entsteht in einer Muschel in der Verborgenheit am Grunde eines Sees und ist damit ein „Symbol für das im Mutterleib entstandene Kind“. (ibidem, S.215) Wegen ihrer Schönheit werden Perlen als Schmuck für Menschen für Königskronen und kostbare Gewänder verwendet. Durch das Auffinden besonderer Steine und Perlen wird in „La serpe Pippina“ der Gewinn von besonderen Fähigkeiten und Eigenschaften ausgedrückt. Wenn beim Kämmen aus Pippina's Haar Perlen und kostbare Steine fallen, so ist das ein Hinweis, dass ihr die edelsten Dinge gleichsam so nebenbei geschenkt werden und sie diese weitergeben kann.

Die Frucht ist das „Symbol der Reife, der abgeschlossenen Entwicklung“. Verschiedene Früchte versinnbildlichen vielfach Fruchtbarkeit und Vermögen. Die verbotene Frucht des

Paradieses ist je nach der Landschaft der jeweiligen Kunstdarstellung ein Apfel, Trauben, Kirschen, Feigen. Sie symbolisieren die Verlockung zur Sünde. Die Früchte sind Gelegenheit zu besonderen Gaumenfreuden, die dem einfachen Menschen nicht gegönnt sind. Orangen, Äpfel, Nüsse, Feigen, Samen sind Fruchtbarkeitssymbole im Märchen. (vgl. ibidem, S.95) Da Pippina die Gabe erhalten hat Früchte zu zaubern, könnte ein Symbol dafür sein, dass Pippina alle Wirkungen und Genüsse der Früchte zur Verfügung stehen, für sie selbst und andere ein bekömmlicher Genuss. Die Strahlkraft ihres Charmes und berückenden Erscheinungsbildes bedeutet eine erhebende Wohltat für ihre Umgebung.

Die Feige gilt als weibliches Sexualsymbol. Das Blatt der Feige steht für Männlichkeit und weibliche Fruchtbarkeit. Der Feigenbaum wird bei vielen Völkern als heiliger Baum verehrt. Dieses Symbol steht für Fruchtbarkeit und Reichtum. (vgl. Mohr, 1991, S.109; vgl. Gibson, 2005, S.121) Im Märchen „La serpe Pippina“ möchte die Königin durch den Genuss der Feigen begehrenswert und fraulich anziehend, fruchtbar und kinderreich werden, da sie ja derzeit keine Nachkommen hat.

Die Marille hat die symbolische Bedeutung für langes Leben und Unsterblichkeit, wird manchmal mit dem Lebensbaum assoziiert, da ihre Blüten sehr früh blühen und deshalb Fruchtbarkeit bedeuten. (vgl. Gibson, 2005, S.121) In unserem Märchen bringt die Marille Anziehungskraft und Jugendfrische.

Die Kirsche ist in Japan ein „Sinnbild der Selbstfindung und des Selbstopfers“. In der christlichen Kunst kann die Kirsche „die verbotene Frucht bedeuten“. (Becker,1992, S.148) Die Kirschen, die von der falschen Königin verlangt werden, sind in unserem Märchen ein Symbol für den „Kirschenmund“. Die Königin möchte nicht nur lebendige Süßigkeit verspeisen, sondern selber süß und begehrenswert sein.

Die Birne wird wegen ihrer „unbestimmt an weibliche Formen erinnernden Gestalt in der psychoanalytischen Traumdeutung häufig sexuell interpretiert“. Im Volksglauben sind viele Birnen ein „Symbol für reichen Kindersegen“. (Becker, 1992, S.44) Die Birnen sind ein Sinnbild für die erfüllte Weiblichkeit und den Kinderwunsch der Königin, was ihr nicht einmal Baldellone und seine Schwester erfüllen können. Daher muss Baldellone sterben.

Hochzeit: Die Ehe ist in vielen Religionen Sinnbild für die „Vereinigung göttlicher Kräfte“ oder der Seele mit dem Körper. (vgl. ibidem, S.130) Die Hochzeit ist ein Symbol für das Ende Pippinas Entwicklung. Sie ist eine reife Persönlichkeit geworden und hat alle guten Eigenschaften einer Königin verinnerlicht, viele gefährlichen Hindernisse überwunden und

so ihren Integrationsprozess vollendet. Nach der Hochzeit mit dem König hat Pippina ihre Seele mit ihrem menschlichen Körper vereint und sie ist eine reife Persönlichkeit geworden.

10.3 Figuren

Der Held ist nach psychoanalytischer Deutung der Märchen- und Traumsymbolik häufig „Verkörperung siegreicher Ich-Kräfte“. (ibidem, S.125) In unserem Märchen verkörpert Pippina die Heldin, die auf ihrem schwierigen Weg zur persönlichen Vollkommenheit begleitet wird.

Der König ist häufig ein Sinnbild Gottes, des Himmels und „Vermittler zwischen Menschen, Erde und Himmel“. Zudem steht der König für Frieden und Loyalität. Für C.G. Jung ist der im Traum erscheinende alte König eine archetypische Figur und repräsentiert die Weisheit des kollektiven Unbewussten. Die Märchengestalt des Königs ist Symbol des angestrebten Zieles des Individuationsprozesses (Ich-Entwicklung). (vgl. Becker, 1992, S.150; vgl. Butzer, 2008, S.176) Ein König zu sein heißt im Märchen, die allmächtige Macht und Herrschaft zu besitzen. Das Amt des Königs im Märchen bedeutet, dass eine „Höchststufe der inneren Entfaltung erreicht“ ist. Ähnlich wie der Held gilt der König als „Archetypus menschlicher Vollkommenheit und Inkarnation höchster ethnischer Werte und Tugenden“. (Lenz, 1972, S.278; Butzer, 2008, S.177) Jeder Mensch ist bildlich gesehen ein werdender König, der den nur für ihn bestimmten Weg zu sich selbst – zu seinem eigenen Königreich – erkennen muss. Bettelheim sagt, dass es so viele Könige und Königinnen in Märchen gibt, weil ihr Rang unbeschränkte Herrschaft bedeutet, wie sie Vater oder Mutter über das Kind zu haben scheinen. Nach Bettelheim sind „königliche Personen Projektionen der kindlichen Phantasie“. (Bettelheim, 1980, S.237) Im Märchen „La serpe Pippina“ repräsentiert der König eine die Entwicklung tatkräftig unterstützende und wohlmeinende Persönlichkeit, die unter großem eigenen Einsatz letztlich auch die Früchte der persönlichen Entwicklung der Heldin erntet.

Fee: Der Name kommt aus dem lateinischen „fatum“ was so viel wie Schicksal bedeutet. (Lurker, 1991, S.199f.) Feen sind Ausdruck kosmischer Energien und Kräfte. (vgl. Lenz, 1972, S.294) Weiters stehen Feen im Märchen als Symbole für das Gute und das Böse und sind meist weibliche Erscheinungen. Im Märchen „La serpe Pippina“ sind die Feen Darstellungen positiver und negativer Naturkräfte, welche auch unter Schmerzen und

Plagen die Entwicklung der Heldin weitertreiben und so den persönlichen Entwicklungsprozess zu einem erstaunlichen Höhepunkt führen.

Der Gärtner ist das Sinnbild einer Lebenskraft, die in der Seele des Menschen das Nützliche und Wertvolle für eine höhere menschliche Entwicklung durch behutsame und liebevolle Pflege zum Wachsen und Gedeihen bringt. (vgl. ibidem, S.277) In „La serpe Pippina“ ist der Gärtner der Hüter und Bewahrer seines Arbeitsfeldes, der das positive Gedeihen und Wachsen aller Lebewesen seines Lebensbereiches nach Kräften unterstützt und fördert. So erfährt auch Pippina von dieser Naturkraft tatkräftige Unterstützung für ihren weiteren Entwicklungsweg.

10.4 Tiere

Tiere im Märchen sind bildhafter Ausdruck unserer natürlichen Reaktion und unserer geäußerten Empfindungen. Wenn im Märchen ein Mensch zu einem Tier verwandelt wird, so ist das eine Entwicklung zu einem animalischen, triebhaften und unreflektierten Verhalten. Wird aber ein Tier zu einem Menschen verwandelt, ist das ein Aufstieg aus der triebhaft, animalischen Welt zu einer sich selbst bewussten, seelisch und geistig verantwortlichen Person. Derungs Kurt bezeichnet die Tiere im Zaubermärchen als „Seelentiere“ und sagt, dass diese die Initiation des Helden bestimmen. (vgl. Lenz, 1972, S.288; vgl. Derungs, 1994, S.141) Im Märchen „La serpe Pippina“ geht es um die Metamorphose und Reise eines Mädchens, das durch ein missliebiges Schicksal in eine Schlange verwandelt wird und durch den Mut ihres Retters ihre Rückverwandlung im heiratsfähigen Alter erfährt und ihr Glück findet.

Die Schlange ist ein besonders vieldeutiges Symbol. Sie vermittelt Veränderung und Lebenserfahrung. Häufig begegnet man der Schlange als „Gegenspielerin des Menschen“ aber auch als Hüterin der Unterwelt, als Seelentier sowie wegen ihrer Häutung als Sinnbild laufender Erneuerung. Weiters gilt die Schlange auch als Triebsymbol und speziell als Sexualsymbol in der Tiefenpsychologie. (vgl. Gutter, 1968, S.53;62; vgl. Butzer, 2008, S.324)

Die Tierverwandlung von Pippina in eine Schlange erscheint im Märchen als tragisches Schicksal. Pippina erleidet diese Verwandlung schuldlos durch die Verwünschung der vierten Fee. Als Folge eines Tabubruchs wird sie in eine schwarze Schlange verwandelt. Die Gefangenschaft in diesem niederen biologisch-ontologischen Zustand bedeutet ein

erdgebundenes Zwischenstadium im Sinnbild eines wenig entwickelten sexuellen Symbols. Die Tierverwandelte muss geduldig ihre Erlösung erwarten und ihre ganze Kraft aufwenden, um diesem erdgebundenen Zustand zu entwachsen. Im Märchen „La serpe Pippina“ ist die Erlösung der auf primitivem, tierischem Niveau lebenden Pippina durch den risikoreichen und mühevollen Einsatz des Königs die Voraussetzung der glücklichen Eheschließung. Die Verwandlung Pippinas im Märchen könnte bedeuten, dass sie als niederes erdgebundenes Wesen noch sehr stark unerleuchteten und tierischen Kräften der Natur ausgeliefert ist und keineswegs eine reife und freie menschliche Persönlichkeit darstellt.

Das Pferd des Königs ist Symbol für Kraft, Attraktivität und Macht. In vielen Kulturen gilt das Pferd als intelligentes Tier, das Stärke und Verstand symbolisiert. Das Pferd symbolisiert außerdem Schnelligkeit, Großzügigkeit und Tapferkeit. (vgl. Mohr, 1991, S.256; vgl. Gibson, 2005, S.104) In unserem Märchen reitet der König 30 Tage und 30 Nächte durch, um an den Fluss Jordan zu kommen. Das Pferd des Königs ist also ein Sinnbild ungeheurer Leistungsfähigkeit und Seelengeleiter, denn es trägt den König in die „Jenseitswelt“.

Alle Dinge haben vordergründig eine Funktion, aber auf einer höheren Ebene sind sie Sinnbild für eine dahinterliegende Wirklichkeit und Effizienz.

10.5 Farben

Farben sprechen nicht nur das Auge an, sondern auch die Seele, wirken immer ganzheitlich und haben eine emotionelle Kraft für den Menschen. Farben prägen unsere Umwelt, lösen Emotionen und Reaktionen aus, erwecken Wünsche und Stimmungen, Interessen oder Aversionen. (vgl. Beer, 1995, S.33f.; vgl. Gibson, 2005, S.17) In den Krankenhäusern werden mit fröhlichen und positiven Farben die Seelenstimmungen der Menschen gehoben und so ihre Genesung unterstützt.

Im Märchen spielen Farben eine eminente Rolle, da sie eine tiefe Wirkung auf Gemüts- und Seelenzustand eines Menschen haben. Ebenso werden Gemütsstimmungen des Helden durch die entsprechenden Farben dargestellt. Folgende Farben kommen im Märchen „La serpe Pippina“ vor:

Die Farbe Weiß steht für Anmut, Sauberkeit, Schuldlosigkeit, Güte und ist die „Farbe der Initiation“. (vgl. Caprettini, 2000, S.410; vgl. Gibson, 2005, S.147) Die Farbe Weiß ist ein Symbol für göttlichen Schutz, göttliche Liebe und Frieden. Weiß wird weltweit bei Geburts-, Hochzeits-, Initiations- und Todesriten verwendet. In vielen slawischen Ländern und in Asien ist Weiß die Farbe der Trauer. (vgl. Becker, 1992, S.331) Nach Propp ist Weiß die „Farbe des Todes und der Unsichtbarkeit“. (Propp, 1987, S.86) Im Märchen „La serpe Pippina“ symbolisiert das weiße Haarband der Fee ein archetypisches Bild der Unschuld und Reinheit, Keuschheit und Jungfräulichkeit und das Potential des Neuanfangs. Trotz aller Wirrnis steht die Heldin unter göttlichem Schutz und wird so letzten Endes unverwundbar ihren Entwicklungsweg durchschreiten.

Die Farbe Schwarz bedeutet Finsternis. „Finsternis lag über der abgrundtiefen Flut.“ (Genesis, 1. Kapitel, 2.Vers) Symbolisch wird Schwarz meist negativ gefasst, denn es versinnbildet die dunkle Nacht, Zerstörung und Tod und signalisiert so bei den meisten Völkern die Trauer. Schwarz wird auch als Farbe des Verzichts auf die Eitelkeit der Welt, der sinnlichen Lust, der Verachtung der Welt und der stillen Demut in vielen religiösen Orden getragen. Weiters ist Schwarz die Farbe des Unglücks. Schwarze Tiere sind Unglücksbringer. Abergläubische fürchten die schwarzen Katzen, besonders wenn sie von links über den Weg laufen. (vgl. Mohr, 1991, S.108; vgl. Heller, 1989, S.93f.) In „La serpe Pippina“ wird die Heldin in eine völlig verdunkelte Sänfte eingesperrt und so vom wankenden Schiff in Finsternis über das stürmische Meer getragen und ist deshalb ihrem ungewissen Schicksal völlig ausgeliefert. Im Garten lebt Pippina in der Finsternis der Nacht, doch darf sie kurze Zeit Menschengestalt annehmen und dadurch wieder Hoffnung schöpfen und um Hilfe bitten. Der König reitet 30 Tage und Nächte zum Fluss Jordan und muss auch in der Finsternis den richtigen Weg suchen.

Grün ist die Symbolfarbe des Lebens. Als Farbe des Lebens ist das Grün weiblich konnotiert. Die Farbe Grün ist eine belebende Farbe und wirkt ermutigend und stimulierend. Grün steht für Zuversicht, Vitalität, Langlebigkeit und Optimismus. Grün ist die Farbe des Daseins und steht auch für Fruchtbarkeit, Wachstum und das Paradies. Weiters ist Grün die Farbe der Ewigkeit und der Jugend. Durch das grüne Haarband soll Pippina wieder in Fruchtbarkeit zu neuem jugendlichen Leben erblühen und in Hoffnung und Kraft einem langen, erfüllten Leben entgegenwachsen. (vgl. Heller, 1989, S.72;77; vgl. Mohr, 1991, S.108)

Die Farbe Rot gilt als Farbe des Feuers oder des Blutes. Rot steht auch für etwas Neues. Der Neubeginn kann erst angefangen werden, wenn etwas Altes zu Ende geht. Rot ist die Farbe der Lebensvitalität aber steht auch für Aggression und Alarmbereitschaft. Im alten Rom war Rot die Farbe der Generale, des Adels und der Patrizier. Rot ist männlich als Farbe der Kraft, der Stärke und der Aggressivität. Zudem signalisiert die Farbe Rot Gefahr und Unsicherheit. (vgl. Mohr, 1991, S.107; vgl. Heller, 1989, S.56-63) Durch das rote Haarband soll Pippina ein kraftvoller, männlicher Neubeginn gelingen, der durch Wachsamkeit und Alarmbereitschaft sich gegen alle Gefahren zu wehren weiß. Da Rot die Farbe allerhöchster Amtsträger war, wird dadurch auch Pippina's zukünftiger Wirkungskreis angedeutet.

Blau ist die Farbe des Firmaments und steht für die Kraft des Geistes, für Heilung und Harmonie. Als Farbe des Himmels drückt die Farbe Blau Ewigkeit, Ferne und Weite aus. Als Farbe des Wassers, symbolisiert es aber auch den Geist, das Unbewusste und Dunkelheit. Blau ist die Farbe des Göttlichen und der Wahrheit aber auch der Zuverlässigkeit und Treue. Weiters ist die Farbe Blau die positive Seite der Phantasie, es charakterisiert irrealer Ideen, deren Umsetzung in der Ferne liegt. (vgl. Mohr, 1991, S.107; vgl. Becker, 1992, S.44; vgl. Heller, 1989, S.26) Durch das blaue Haarband wird die Wachstumsrichtung Pippina's angedeutet durch die Kraft des Geistes in Lebensharmonie, Wahrheit und Treue hinzielend auf die Entwicklung einer reifen, verantwortungsvollen Persönlichkeit.

In jedem Menschen werden durch die Aufnahme der Farben intuitiv Gefühle geweckt, die als Reaktion auf die Farbenpracht in der lebenden Natur entstehen. Dies haben Maler zu allen Zeiten erkannt und daher gestalten sie ihre Bilder so, dass sie mit den Farben Gefühle vermitteln.

10.6 Zahlen

Die Symbolik der Zahlen im Märchen bietet einen Einblick in den rhythmischen Vorgang jeden lebendigen Wachsens in der Natur. (vgl. Stumpfe, 1965, S. 69) Zahlen haben häufig eine magische Bedeutung. Im Märchen wird deutlich, dass Zahlen in ihrer Symbolhaftigkeit eine maßgebende Rolle spielen und fast unumgänglich zu sein scheinen. Vor allem kommen im Märchen häufig die Zahlen 3, 4, 7 und 13 vor und veranschaulichen meist die Schicksale der einzelnen Märchenfiguren. In der Regel gelten gerade Zahlen als weiblich, negativ und passiv, ungerade als männlich, positiv und aktiv. Je höher die Zahl ist, desto vielseitiger wird ihr Sinngehalt, weil sich durch Addition und Multiplikation der Primärzahlen ihr individueller Symbolgehalt verstärkt. (vgl. Gibson, 2005, S.86) Im Märchen „La serpe Pippina“ finden sich folgende Zahlen.

Die Zahl 2 ist die „mütterliche-weibliche Grundzahl“ und ist dem Element Erde zugeordnet. Die Zahl 2 ist das Symbol der Verdoppelung, der Trennung, der Uneinigkeit, des Gegensatzes, aber auch des Gleichgewichts. Zu den bekanntesten Zweitheiten gehören Adam und Eva, Altes und Neues Testament, Kain und Abel und Seele und Leib, Gut und Böse, oben und unten, links und rechts. In der abendländischen Esoterik ist die 2 ein zweideutiges Symbol, dass sich in der alchemistischen Androgynie (Hermophrodit), im Tierkreiszeichen Zwilling und im Doppelkopf des römischen Gottes Janus, der nach vorwärts und rückwärts schaut, findet. (vgl. Becker, 1992, S.346; vgl. Mohr, 1991, S.336; vgl. Gibson, 2005, S.86) In unserem Märchen finden wir eine fruchtbringende Partnerschaft im Elternpaar, im Geschwisterpaar Pippina und Baldellone, in König und Königin und im Gärtnerpaar. Diese effektiven Gemeinschaften treiben durch ihr drängendes Wirken die Handlung weiter.

Die wesenhafte Grundstruktur des Märchens ist jedoch durch die Dreiheit bestimmt. (vgl. Stumpfe, 1965, S.78) Die Zahl 3 ist im Märchen nicht als bestimmte Zahl zu verstehen, sondern als Sinnbild für Totalität, Erfüllung, Vollendung, Einheit und Harmonie. Im Märchen bezieht sich die Zahl Drei auf die drei Aspekte der Persönlichkeit: Es, Ich und Über-Ich und ist somit ein Sinnbild für die Suche nach dem Selbst und ein Symbol für Selbstfindung. Im Universum erscheint alles in einer Dreiheit. Für uns Menschen bedeutet das, Körper, Seele und Geist. Die Drei steht für die Dreieinigkeit. In Bezug auf Gott kennen wir die Dreifaltigkeit Gottes: Gott Vater, Sohn und Heiliger Geist. Die Drei steht auch für die Familie, also Vater, Mutter und Kind. Im Märchen gibt es oft drei Prinzen oder Prinzessinnen, drei Hexen, drei Schicksalsschwestern, drei Feen. Gewöhnlich haben

die Helden genau drei Aufgaben zu absolvieren, drei Prüfungen sind zu bestehen. Verbundene Dreierheiten sind weiters Unterwelt, Erde, Himmel – Geburt, Leben, Sterben – Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft. (vgl. Mohr, 1991, S.337; vgl. Gibson, 2005, S.86; vgl. Zerbst, 2003, S.454) Eine alte Lebensweisheit sagt: „Aller guten Dinge sind drei!“. Nach Bettelheim symbolisiert die Zahl Drei die Suche nach unserer „persönlichen und sozialen Identität“. (Bettelheim, 1980, S.255) In „La serpe Pippina“ erscheint die fruchtbringende Interdependenz, welche den Entwicklungsprozess weitertreibt, in folgenden Dreierheiten: Eltern und Nachkommen, 3 gute Feen, 3 gute Brote, 3 bekömmliche Früchte und ein Ritt durch 30 Tage. Die ungeläuterten Impulse aus dem unbewussten „Es“ werden durch das „Über-Ich“ kontrolliert und vom verantwortlichen „Ich“ in die Tat umgesetzt.

Die Zahl 4 kommt im Märchen „La serpe Pippina“ sehr häufig vor. Die Zahl 4 steht für das Irdische und ist Zahl der Himmelsrichtungen, der Elemente (Feuer, Erde, Wasser, Luft), der Lebensphasen (Kindheit, Jugend, Erwachsensein) und der 4 Jahreszeiten. Diese Zahl steht für Vollkommenheit, Gesamtheit, Ganzheit, Ordnung und Totalität. (vgl. Mohr, 1991, S.337; vgl. Chevalier, 2006, S.269) Die meisten Tiere stehen sicher auf ihren 4 Füßen und stellen so eine geordnete Ganzheit dar. Die gesammelte Kraft der Viererganzheiten, welche die Entwicklung von Pippina weitertreibt, erscheint in unserem Märchen in vielen Lebensbereichen. So wird Pippina im Alter von vier Jahren zur Verzauberung gebracht, es erscheinen vier Feen, es werden vier Brote gebacken, es müssen vier verschiedene Früchte als Symbole für Lebenswirklichkeiten bereitgestellt werden und der König muss vier verschiedenfarbige Haarbänder mit Symbolfarben herbeischaffen.

Auf den ersten Blick lassen die Zahlen im Märchen keine tiefere Bedeutung vermuten, aber wenn man genauer hinschaut, will der Märchenerzähler durch die Zahlen ein tieferes psychologisches Wissen vermitteln.

11. Sigmund Freud und das Märchen

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts interessierte sich die Psychoanalyse für Märchen und betrachtete diese Erzählungen aus tiefenpsychologischer Sicht. Die beiden Pioniere der modernen Tiefenpsychologie, Sigmund Freud und Carl Gustav Jung, haben Märchen in ihre Forschungen mit einbezogen. Seit Freud und Jung gelten Märchen als Ausdrucksformen des Unbewussten. Freud erforschte das individuelle Unbewusste und Jung das kollektive Unbewusste.

11.1 Freuds Triebtheorie und Bettelheims Verständnis des Märchens

Für die Erläuterung seiner Trauminterpretationen verwendete Freud die traditionellen Märchen. Freuds Auslegung von Märchen und Mythen folgt den gleichen Grundsätzen wie seine Traumdeutung. Er stellte fest, dass es zwischen Träumen und populären Erzählstoffen der Märchen und Mythen einen Zusammenhang gibt. Freud erläutert: „Elemente und Situationen, die aus diesen Märchen kommen, finden sich nun auch häufig in Träumen.“ (Freud, 1995, S.49; vgl. Fromm, 1957, S.11) In diesem Zitat drückt Freud im Wesentlichen zusammengefasst eine Affinität zwischen den Symbolen und Bildern des Märchens und jenen in Träumen aus, weil es sich ja um Grunderlebnisse des Menschen handelt.

Laut Freud verbinden „Symbole mit gleicher Sprache“ Träume und Märchen. Er stellt fest, dass die Inhalte der Symbole verdrängte Triebe und Wünsche sind. Die Deutung von Märchen bietet eine Suche nach Bewusstseinsinhalten. (vgl. Pöge-Alder, 2011, S.218f.; vgl. Fromm, 1957, S.90) Nach Freud werden Märchenfiguren als sogenannte „Triebrepräsentanzen“ gesehen, die gleichsam im Rollenspiel ein signifikantes Verhalten darstellen. (vgl. Jacoby, 1994, S.13)

Sigmund Freud hat auf empirische Weise das Unbewusste des Menschen ergründet. (vgl. Pöge-Alder, 2007, S.219) Der Begründer der Psychoanalyse entwickelte zwei verschiedene Modelle des psychischen Apparats. Zuerst teilte er den seelischen Apparat in „das Unbewusste, das Vorbewusste und das Bewusste“. Demzufolge unterschied er noch zwischen den folgenden drei Instanzen: „dem Es, dem Ich und dem Über-Ich.“(Lambertino, 1994, S.155f.; vgl. de Berg, 2005, S.57)

11.2 Ich - Es - Über-Ich im Märchen „La serpe Pippina“

Freud unterscheidet beim seelischen Apparat zwischen drei psychischen Schaltzentralen: „dem Es, dem Ich und dem Über-Ich“. (Lambertino, 1994, S.156; vgl. Neel, 1983, S.240)

Er unterteilte die menschliche Gesamtpersönlichkeit in „Es“, „Ich“ und „Über-Ich“, wobei das „Es“ die Instinktpsyche, das „Ich“ das persönliche Bewusstsein, und das „Über-Ich“ das „dem Individuum teils bewußte, teils unbewußte (verdrängte) Kollektivbewußtsein“ ist. (Lambertino, 1994, S.156)

Das „Es“ befindet sich im Bereich des Unbewussten und kann nicht unmittelbar wahrgenommen werden. Diese psychische Instanz ist eine ungeordnete Ganzheit instinktiver animalischer und biologischer Triebe, die nach schmerzfreier Befriedigung sucht. (vgl. Lambertino, 1994, S.157; vgl. de Berg, 2005, S.58) Der Inhalt des Es ist genetisch vererbt und nährt sich aus der Kraft des angeborenen Instinkts. Das Es „stellt ein Depot der Menschheitsgeschichte dar, es bedeutet eine ursprüngliche strukturelle Fixierung der psychischen Persönlichkeit.“ (Lambertino, 1994, S.157) Es vertritt vor allem das „Lustprinzip“ in der Psyche des Menschen, welches die Erfüllung körperlicher, seelischer und geistiger Genüsse fordert, wobei der Schwerpunkt nach dem Entwicklungsstand der Persönlichkeit gesetzt wird. (vgl. ibidem, S.157) Freud ist der Meinung, dass unsere Phantasien vom Lustprinzip gesteuert werden. Dies entspricht einem Wunschenken. Auch im Märchen herrscht das Lustprinzip, denn es setzt sich über jegliche Realitätsprüfung und zukünftige Folgen hinweg. (vgl. Jacoby, 1994, S.13; vgl. Bettelheim, 1980, S. 43)

Das „Ich“ ist voll im Bewusstsein zu Hause. Das Ich ist jener Teil, der die bewussten Denk- und Willensvorgänge und die gesamte psychophysische Energie steuert. Zudem kann das Ich bestimmen, ob es sich von außen kommenden Reizen und Anregungen beeindrucken lässt oder sie zurückweist. Somit regelt das Ich den Kontakt zur Außenwelt. (vgl. Lambertino, 1994, S.158; vgl. de Berg, 2005, S.59) Das Ich beherbergt alles, was wir von uns kennen, unsere Fähigkeiten, Begabungen, Talente und negativen Erfahrungen und ist das „Zentrum des Bewusstseinsfeldes.“ (Adam, 2000, S.11) Es zeichnet sich durch das „Realitätsprinzip“ aus, das heißt die Lebendigkeit seiner Handlungen werden an der äußeren Verwirklichungsmöglichkeit gemessen. Bettelheim stellt fest, dass das Realitätsprinzip von uns verlangt, viele Frustrationen und Enttäuschungen auf uns zu nehmen, um bleibenden Erfolg zu haben. (vgl. Bettelheim, 1980, S.42f.) Der Jäger geht oft

auf die Pirsch, ohne einen Schuss setzen zu können. Schließlich winkt ihm doch Waidmannsheil. Weiters versucht das Ich, Problemlösungen den Sachzwängen der Außenwelt anzupassen. Das Ich repräsentiert Vernunft und Besonnenheit und verkörpert schlechthin Vorsicht und Behutsamkeit. (vgl. Lambertino, 1994, S.159, vgl. de Berg, 2005, S.59) Das Ich steht zwischen dem Es und dem Über-Ich.

Für die Entwicklung des „Über-Ichs“ spielt „die Identifikation mit den Eltern“ eine wichtige Rolle. (Lambertino, 1994, S.187) Das Regelwerk des Über-Ichs wird bestimmt durch unreflektiert übernommene Gesellschaftsregeln, weiters durch überlieferte Traditionen und Riten. Ebenso werden Ideale und Idole kopiert, die oft wenig mit der eigenen Lebenswirklichkeit zu tun haben und der Erwartungsdruck der Clique oder Gang bestimmt das Handeln. Werden Personen im Übermaß vom Über-Ich geleitet, gelangen sie zu völliger Selbstentfremdung. „Das Über-Ich bleibt fortwährend an das Es gebunden und nimmt beim Ich dessen Vertreterrolle ein, besser gesagt es vertritt das Es gegen das Ich.“ Es kann auch ungenau als „Gewissen“ bezeichnet werden. (ibidem, S.191;197)

In Anlehnung an Freud, sieht auch Bruno Bettelheim in den Märchenfiguren die Persönlichkeitsinstanzen „Es“, „Ich“ und „Über-Ich“ symbolisiert. (vgl. Bettelheim, 1980, S. 45f.) Bettelheim sagt, dass die Märchen „die Entfaltung des aufkeimenden Ichs“ fördern. Weiters verleihen Märchen „den Es-Spannungen Gestalt und Glaubwürdigkeit und zeigen Möglichkeiten auf, diese in Übereinstimmung mit den Erfordernissen des Ichs und des Über-Ichs zu lösen.“ (ibidem, S.12) Bettelheim nennt das Es auch „Trieb des Instinkts“ und das Über-Ich bezeichnet er als „die höheren geistigen Funktionen“. (ibidem, S.94) Bettelheim zufolge repräsentiert das Ich „die höheren geistigen Funktionen“ und das Es repräsentiert „die Instinkttriebe“ und „unsere animalische Natur“. Jedoch stellt Bettelheim das Ich nicht über das Es: „Solange wir aber die volle Persönlichkeitsintegration noch nicht erreicht haben, lebt unser Es (unsere Instinkttriebe, unsere animalische Natur) in trügerischem Frieden mit unserem Ich (unserer Rationalität).“ (ibidem, S.95) Bezüglich dem Erreichen der Persönlichkeitsintegration schreibt Bettelheim: „Die Integration der ungleichen Aspekte unserer Persönlichkeit kann nur errungen werden, wenn die asozialen, destruktiven und ungerechten Aspekte verbannt sind; und dies ereignet sich erst, wenn wir volle Reife erlangt haben“. (ibidem, S.96)

Freuds Erkenntnisse wurden auch vom Zellbiologen Bruce Lipton bestätigt, der beschreibt wie die Prägung auf molekularer Ebene vor sich geht. Lipton stellt fest, dass das Bewusstsein und das Unterbewusstsein voneinander abhängen. Weiters erwähnt Lipton, dass das Bewusstsein erfinderisch ist und positive Gedanken erschaffen kann. Das Unterbewusstsein ist ein Depot instinktiver und erlernter Verhaltensweisen und Reaktionen, die durch entsprechende Reize abgerufen werden. Das Unterbewusstsein arbeitet gewohnheitsmäßig und unbewusst. Es arbeitet wie eine emotionslose „Festplatte“ oder wie ein „Autopilot“ und reagiert zu unserem Leidwesen auf die gleichen Signale immer mit dem gleichen Verhalten. (vgl. Lipton, 2007, S. 125f.)

Die gedanklichen Verarbeitungskapazitäten des Unterbewusstseins sind dem Bewusstsein bei weitem überlegen. Wenn Tendenzen des Bewusstseins den Prägungen des Unbewussten widersprechen, so werden sich die Prägungen des Unbewussten ganz sicher durchsetzen! Wenn einem Menschen als Kind eingedrillt wird, dass es unfähig und minderwertig sei, werden sich diese Einschätzungen ins Unbewusste absenken und von dort aus negativ wirken. Eine Selbstwertschätzung im Bewusstsein ausgesprochen, kann die tief im Unbewussten liegende Wertlosigkeit nicht neutralisieren, geschweige denn, aufheben oder gar in positive Selbsteinschätzung umkehren. (vgl. ibidem, S.126)

Die Wichtigkeit der positiven Programmierung des Unterbewusstseins wird durch die alltägliche Lebenserfahrung bestätigt. Der Erwachsene hat ein Unterbewusstsein randvoll mit Informationen und automatisierten Fertigkeiten, Überzeugungen und unreflektierten Vorurteilen usw., die alle Handlungen eines Menschen prägen und beeinflussen. Der kinesiologicalische Muskeltest lies den ausgestreckten und muskelfixierten Arm des Schwergewichtweltmeisters Vladimir Klitschko durch einen Fingerdruck sinken, als er sich im Gedanken seinen schwersten Kampf vorstellte, bei dem es ihm ganz schlecht erging. Sonst konnte man am ausgestreckten Arm des Weltmeisters Klimmzüge machen. Das sind Wirkungen negativer oder positiver Vorstellungen, die einen Menschen schwach oder stark erscheinen lassen. (vgl. ibidem, S.164f.)

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass das Ich hierbei als Träger des Realitätsprinzips und als Kontrollinstanz gegenüber den Forderungen des Es und des Über-Ichs agiert. Das Es ist die älteste Instanz, es beinhaltet die Triebe und arbeitet nach dem Lustprinzip. Das Über-Ich entwickelt sich aus dem Zusammenleben der Eltern, aus Volks- und Familientraditionen. Das Über-Ich verkörpert das Moralprinzip und das kategorische Gewissen.

Das „Es“, „Ich“ und „Über-Ich“ findet man explizit als handelnde Protagonisten im Märchen „La serpe Pippina“. Der König repräsentiert das Über-Ich im Märchen. Das Geschehen lenkend, begibt sich der König auf die Reise zum Fluss Jordan und fordert von den vier Feen die farbigen Haarbänder und von der vierten Fee, die Pippina verwünschte, sogar noch den Haarzopf. Dann erst wird er ihnen die Kleider zurückgeben. Mit dem Zopf berührt er Pippina und sie verwandelt sich wieder zur wunderschönen, jungen Frau. Auch die Eltern und der Gärtner spielen als positive Regulatoren im Über-Ich mit, weil sie hilfreich die Weiterentwicklung der Hauptperson fördern. So wird Pippina auf ihrem Entwicklungsprozess vom naturhaften Mädchen zur reifen, lebenserfahrenen Frau durch die im Leben erprobten Verhaltensregeln des Über-Ichs geführt und begleitet.

Pippina befindet sich in der Phase der Initiation und stellt das Ich dar, das auf dem Wege seiner Persönlichkeitsentfaltung in einen sehr schwierigen Prozess involviert ist. Sie durchwandert das Stadium einer erdegebundenen, animalischen Existenz, existiert in Trauer und Verzweiflung in Nacht und Finsternis und wird erst durch hilfreiche Kräfte wiederum in die menschliche Existenz zurückgeführt. Der Bruder Baldellone ist ein Teil ihrer Persönlichkeit, der sein Glück in der Ferne sucht und findet, aber durch verderbenbringende Umstände in totale Vernichtung gestürzt wird. Auch dieser freiheitsliebende Persönlichkeitsbereich wird letztendlich wiederum durch wundersame Heilung integriert.

Die ungeheure Weite des Unbewussten im Es wird in unserem Märchen dargestellt durch das stürmische und oft unheilbringende Meer, das ausgesetzte und schwankende Schiff, die unheimliche schwarze Schlange und die in guter und böser Wirkung auftretenden Feen. Das Meer ist ein Sinnbild für die ungeheure Weite des Unbewussten in der sich das Ich verlieren und verirren kann. Das Schiff bietet auf den ersten Anblick zwar Sicherheit und Geborgenheit, aber es ist manchmal verherrenden und zerstörerischen Stürmen ausgesetzt. Die Schlange ist das Symbol des Unbewussten, welche schwarz, gefährlich und unerkannt im Dunkel des Gartens als Symbol der belebten Natur sich aufhält. Im Unbewussten schlummern feenhafte Helfer, die fruchtbringend oder zerstörerisch den Individuationsprozess dirigieren.

Nach Bettelheims Methodik der Märcheninterpretation repräsentiert die Weggefährtin von Baldellone, die Pippina mit Hilfe des Sonnenstrahls in eine Schlange verwandelt hat, die „asozialen, destruktiven und ungerechten Aspekte.“ Erst nach der Tötung der Verräterin,

kann Pippina die volle Reife erlangen. Durch die Hochzeit mit dem König ist ihre Integration abgeschlossen. (vgl. Bettelheim, 1980, S.97)

12. Archetypenlehre von C. G. Jung

Auch die Jungsche Schule hatte großes Interesse an der Märcheninterpretation. Jung bemühte sich um die Erklärung der seelischen Vorgänge, die sich im Märchen ausdrücken. Die Jungsche Schule sah in den Märchen Reifungsprozesse dargestellt, allerdings nicht solche der Pubertät, sondern der „Lebensmitte“. Zudem geht Jung davon aus, dass im Unbewussten und in Träumen Bilder auftauchen, die alten Mythen zu entsprechen scheinen. (vgl. Lüthi, 1995, S.424f.; vgl. Leyen, 1958, S.36)

Märchen und Mythen sind für Jung der beste Weg zur Erkenntnis des „kollektiven Unbewussten“. (vgl. Gibson, 2005, S.11) Die Fahrt des Helden in eine Unterwelt oder die Hochzeit mit einem Tier sind für ihn Symbole und Sinnbilder einer Zuwendung zum Unbewussten, die zu einer gefährlichen aber essentiell notwendigen Auseinandersetzung zwischen Bewusstsein und Unbewusstsein führt. Im Idealfall gelingt eine gesamtpersönliche Vollkommenheit. Die einzelnen Motive im Märchen werden als „Teile der menschlichen Individualität“ gedeutet. Laut Jung erscheint das Märchen als Darstellung eines „innerseelischen Vorgangs“. (vgl. Lüthi, 2005, S.106f.) Das bedeutet, dass die Märchenfiguren als Persönlichkeitsanteile der handelnden Hauptperson zu verstehen sind. (vgl. Pöge-Alder, 2011, S.224f.)

Die Psychologin Verena Kast stellt bezüglich der Theorie von Jung fest: „In der Jungschen Schule betrachten wir das Märchen als symbolische Darstellung von allgemeinemenschlichen Problemen und von möglichen Lösungen dieser Probleme.“ (Kast, 1990, S.7) Auch Bettelheim sieht dies ähnlich, denn seiner Meinung nach sprechen Märchen von den inneren Problemen des Menschen und bringen Lösungsvorschläge. (vgl. Bettelheim, 1983, S.11)

Die Analytische Psychologie nach C. G. Jung ist eine vielseitige Thematik, die im Rahmen dieser Arbeit nicht vollständig wiedergegeben werden kann. Eine kurze Einführung in Begriffe und Zusammenhänge soll zur Klärung dieses komplexen Themas beitragen.

C.G. Jung schuf mit dem Modell der „Archetypen“ eine der bedeutendsten Deviationen von der Psychoanalyse Freuds. Nach Jung gibt es keinen Grund, die Quelle der menschlichen Phantasie alleiniglich auf das Triebgeschehen zurückzuführen. Phantasievorstellungen hält er für ebenso primär wie Trieb und Instinkt. In jedem einzelnen Unbewussten gibt es „Urbilder“ mit gleicher symbolhafter Bedeutung. Jung fiel auf, dass sich in Zeichnungen und Erzählungen seiner Patienten immer wieder bemerkenswerte Parallelen zu Märchen und Mythen, sowie zu Riten der Naturvölker finden. Dies führte zu der Annahme, dass allem ein gemeinsames kollektives Erleben zugrunde liegt. Während Freuds Theorien heute oft Einseitigkeit vorgeworfen wird, bilden Jungs Grundsätze die Grundlage der modernen psychologischen Interpretation der Symbolik. (vgl. Gibson, 2005, S.12)

Nach Jung besteht die menschliche Psyche oder Persönlichkeit aus drei Hauptelementen: „dem Bewußtsein (dem Ich); dem individuellen Unbewußten, angefüllt mit unseren persönlichen Erfahrungen, Träumen, Ängsten und Phantasien; und dem kollektiven Unbewußten mit den Archetypen - universellen Mustern menschlicher Erfahrung, die uns allen gemein sind.“ (ibidem, S.10) Jung stellte somit neben das „persönliche Unbewußte“, das Sigmund Freud zur Grundlage seiner Arbeiten machte, das „kollektive Unbewußte“, das grundsätzlich unabhängig vom individuellen Ich existiert und wirkt. (Jung, 2004, S.7) Jung entdeckte „das kollektive Unbewußte“ durch seine eigenen Träume und Visionen und die Arbeit mit seinen Patienten. Er kam zu dem Ergebnis, dass dieses gesamte Material oft Motive aus der Mythologie und religiöse Symbole beinhaltet. Alle Menschen haben aus dem Unbewussten heraus ähnliche Bilder, Symbole und Ideen. Das kann durch das „kollektive Unbewußte“ erklärt werden. Das Konzept des kollektiven Unbewussten reicht zurück in die Vergangenheit der Menschheitsentwicklung. (vgl. Moacanin, 1988, S.49; vgl. Adam, 2000, S.39)

Jung stellt fest, dass die Gedächtnisbilder des kollektiven Unbewußten nie im Bewußtsein gegenwärtig waren. Sie wurden nicht erworben, sondern vererbt. (vgl. Jung, 2004, S.45) Er erklärt:

Im Unterschied zur persönlichen Natur der bewußten Psyche gibt es ein zweites psychisches System, von kollektivem, nicht-persönlichem Charakter, neben unserem Bewußtsein, das seinerseits durchaus persönlicher Natur ist und das wir – selbst wenn wir das persönliche Unbewußte als Anhängsel hinzufügen – für die einzig erfahrbare Psyche halten. Das kollektive Unbewußte entwickelt sich nicht

individuell, sondern wird ererbt. Es besteht aus präexistenten Formen, Archetypen, die erst sekundär bewußtwerden können und den Inhalten des Bewußtseins festumrissene Formen verleihen. (ibidem, S.45f.)

In diesem Zitat drückt Jung im Wesentlichen zusammengefasst aus, dass im Gegensatz zur persönlichen Psyche das kollektive Unbewusste Inhalte und Verhaltensweisen in sich trägt, die bei allen Menschen gleich sind.

Jungs Konzept des Unbewussten basiert auf der Vorstellung eines „Speicherbewusstseins“. Grundsätzlich kann gesagt werden, dass das kollektive Unbewusste das allen Menschen Gemeinsame ist. Im kollektiven Unbewussten befinden sich Instinktmuster und angeborene Bereitschaften und Strukturen, die sich in mythologischen Abbildungen und universelle Sinnbilder umsetzen können. Das kollektive Unbewusste drückt sich durch „Archetypen“ aus, durch allgemeine Denkformen oder geistige Bilder, welche Einfluss auf die Handlungen und Gefühle des Menschen nehmen. (vgl. Moacanin, 1988, S.101; vgl. Adam, 2000, S. 39; vgl. Butler-Bowdon, 2007, S.312)

12.1 Archetypen im Märchen

Der Mensch entwickelt so „viele Archetypen, wie es typische Lebenssituationen gibt.“ Die oftmalige Wiederholung hat diese Lebenserfahrung in die psychische Konstitution eingeprägt, fast nur als wirkkräftige Form ohne genauen Inhalt. Wenn zum Beispiel ein „Vatererlebnis“ auftritt, wird das archetypische Vaterbild zwanghaft aktiviert, fast wie bei einer Instinktreaktion. Bei Missbrauch durch den Vater, kann es bis zu einer pathologischen Reaktion kommen, bei einem positiv erlebten Vaterbild, erfolgt ein Gefühl des Urvertrauens. (vgl. Jung, 2004, S.51)

Auf manche Situationen pflegt das Unbewusste der Menschen auf der ganzen Welt auf typische Weise zu reagieren. Diese kollektiven Vorstellungsmuster, sind dem menschlichen Geist angeboren und vererbt und können nicht direkt vernommen werden, sonder nur aus einer Anzahl von gleichbedeutenden Sinnbildern, die von ihnen erschlossen werden. Auch die damit verbundenen emotionalen Erscheinungen sind auf der ganzen Welt die gleichen. (vgl. Bloch, 1993, S.35f.)

Archetypen sind der „Psyche inhärente urtümliche Bilder“, beziehungsweise „Bereitschaften, solche Urbilder zu erzeugen“. Der Archetyp an sich ist unanschaulich und abstrakt, hat jedoch die Fähigkeit Bilder, Symbole und Vorstellungen zu erzeugen, die

thematisch den gleichen Sinn haben. (Adam, 2000, S.42) Wer mit Archetypen und Urbildern spricht und wirkt, der spricht in tausend Sprachen.

De Vries schreibt in seinem Buch *Betrachtungen zum Märchen* einen Beitrag über die Märchenforschung, die die Psychologie geleistet hat und hebt insbesondere die Arbeiten Jungs hervor. Er akzeptiert die Jungsche Lehre vom Archetyp als „Struktur des kollektiven Unbewussten“, aber er macht darauf aufmerksam, dass es sich beim Märchen nicht um eine direkte und natürliche Schöpfung des Unbewussten handelt (wie zum Beispiel im Traum), sondern dass wir es hier mit einer literarischen Form und Verarbeitung zu tun haben. De Vries kritisiert, dass der Psychologe zu wenig auf die Geschichte und Entwicklung von Motiven und Themen der Volksliteratur achtet und zu viel mit abstrakten Schemata arbeitet. (vgl. de Vries, 1954, S.34ff.)

Individuationsprozess

Die Individuation stellt einen lebenslang dauernden seelischen-geistigen Wachstumsprozess dar. Die Entwicklung der seelischen Gesamtpersönlichkeit ist ausgehend von der gegenwärtigen Seelenlage ausgerichtet auf die Herstellung einer „psychischen Totalität im Menschen“. (Jacobi, 1949, S.225; vgl. Weiler, 1991, S.170) Dieser Prozess wird vom Ich getragen, welches die Persona als Erscheinungsbild des Menschen gegen die Außenwelt bildet. Dahinter steht das Selbst als Mittler zwischen Unbewussten und Bewussten, das eine starke Verbindung mit dem Schatten und den Seelenbildern (Animus/Anima) eingeht. Das Ziel dieses Entwicklungsprozesses des Menschen ist die Verbindung aller Teilbereiche der Psyche untereinander in einer schöpferischen und lebenserweiternden Interdependenz, sodass eine reife und runde Persönlichkeit entsteht, die nichts erschüttern kann, weil sie tief in ihrem eigenen Wesenskern verwurzelt ist. (vgl. Jacobi, 1949, S.187-231) Erst wenn diese Persönlichkeitsmitte gefunden ist, kann von einem reifen, lebensmächtigen Menschen gesprochen werden.

Nun wenden wir uns einigen von Carl Gustav Jung formulierten Archetypen zu. Zu den wichtigsten Archetypen Jungs gehören der „Animus“ und die „Anima“, der „Schatten“, der „Mutterarchetypus“ und die „Persona“. Hinzu kommen die Symbole des „Selbst“ als umfassender Ausdruck der Ganzheit der Psyche. (vgl. Gibson, 2005, S.11)

Anima und Animus

Nach Jung stellen Anima und Animus die eigenen Seelenanteile dar, die dem jeweils anderen Geschlecht entsprechen, das bedeutet „eine Frauenfigur im Manne und eine Männergestalt in der Frau“. Er betont: „Oft sind sie es dann, welche hinter dem Schatten wirken und neue Probleme aufwerfen.“ (Franz, 1968, S.177)

Anima

Die Anima stellt laut Jung „die weibliche Minderheit dar, die unter der Schwelle des Bewußtseins verborgen ist, mit anderen Worten: das Unbewußte.“ (Jung, 1947, S.77) Sie beinhaltet die weiblichen Seeleneigenschaften im Mann, wie zum Beispiel Launen, Empfindungen, Vermutungen, Empfänglichkeit für das Irrationale, Liebesfähigkeit, Natursinn und insbesondere das Verhältnis zum Unbewussten. Die Anima hat einen positiven und einen negativen Aspekt. Die Art und Weise, wie die Anima erscheint, ist vom Charakter der Mutter geprägt. (vgl. Franz, 1968, S.177f.) „Erlebte er sie als negativ, dann wirkt sich die Anima oft als depressive Laune, Reizbarkeit, ewige Unzufriedenheit und Empfindlichkeit aus. Wenn der Mann diese überwinden kann, können sie aber auch gerade seine Männlichkeit verstärken helfen.“ (ibidem, S.177)

Im Positiven bewirkt die Anima-Figur, dass der Mann

überall im Halbdunkel des Unbewussten, wo sein Verstand weniger klar sieht, die richtigen Werte und Unwerte unterscheiden kann. Noch lebenswichtiger ist aber, dass ihm diese Gestimmtheit auf die richtigen Werte den Weg in die eigene Tiefe freigibt. Dann erreicht die Anima die Bedeutung einer Führerin nach innen. (ibidem, S.183)

In der Traumwelt des männlichen Geschlechts aller Kulturen, in Märchen und Mythen tritt die Anima oft unter folgenden Sinnbildern auf:

- als Frau, die den Träumer einst faszinierte
- als geheimnisvolle attraktive Frau
- als Führerin in unbekannte Regionen
- oder als Fee oder Göttin, fesselnd und gefährlich in gleicher Weise (vgl. Bloch, 1993, S.39)

Die Anima ist ein nicht fest umrissenes Bild von männlichen Sehnsüchten in vielseitigen Ausformungen. „Die Nixe ist eine noch instinktivere Vorstufe eines zauberischen weiblichen Wesens, welche wir als Anima bezeichnen. Es können auch Sirenen, Melusinen, Huldinnen und Erbkönigstöchter, Lamien und Sukkuben sein, welche Jünglinge betören und ihnen das Leben aussaugen.“ (Jung, 2004, S.27) Wir kennen aus den Sagen die trojanische Helena, die Lorelei, die Göttin Venus und in der christlichen Mystik die Himmelskönigin Maria, welche als Seelenführerinnen in der Entwicklung der menschlichen Psyche eine große Rolle spielen.

In den Begriff Anima fokussieren sich psychische Tatbestände, die als Projektionen außerhalb des psychischen Lebens entstehen und wirken. Vergleichbar ist das mit einem Esel, der einer an einer Stange hängenden Karotte nachtrabt und sie doch nie erreicht. Diese Anima kann negativ erscheinen als Hexe oder positiv als Göttin. In vielen Kulturen haben diese Frauenbilder (Isis Norea, Himmelskönigin Maria, Mutter, Zauberin Kirke, schlangenhäuptige Medusa) ihren positiven oder negativen Einfluss auf die Psyche eines Menschen gehabt. (vgl. ibidem, S.31f.)

Die Anima tritt uns nicht mehr als Göttin entgegen, sondern unter Umständen als unser allerpersönlichstes Mißverständnis, oder unser bestes Wagnis. Wenn zum Beispiel ein alter, hochverdienter Gelehrter noch mit siebzig Jahren seine Familie stehenläßt und eine zwanzigjährige, rothaarige Schauspielerin heiratet, dann – wissen wir – haben sich die Götter wieder ein Opfer geholt. So zeigt sich bei uns dämonische Übergewalt. Bis vor kurzem wäre es noch ein leichtes gewesen, diese junge Person als Hexe abzutun. (ibidem, S.32f.)

Die Anima ist eine Größe von allerhöchster Bedeutung für die Psyche des Mannes. Sie kann falsche Schwerpunkte setzen, übertreiben, verniedlichen und buchstäblich blind machen. Ein hochgeistiger Mann kann einer sinnlich einfältigen Frau verfallen. Er liebt ein Ideal oder Idol und nicht eine wirkliche Person. Wenn das Erwachen kommt, droht eine Katastrophe. (vgl. ibidem, S.73)

Weil aber eine positiv ausgeprägte Animabezogenheit Vielseitigkeit, Weite, Phantasie, Zielstrebigkeit und Weiterentwicklung ermöglicht, folgt beim Verlust der Animabindung ab der Lebensmitte, die Neigung zu Entwicklungsstillstand, einseitiger Erstarrung und Resignation. Flucht in den Alkohol und in ständige Nörgelei sind die Folgen einer fehlenden Perspektive in die Zukunft. (vgl. ibidem, S.74)

Zusammenfassend kann man sagen, dass jeder Mann in sich ein Seelenbild unentwickelter positiver und negativer weiblicher Eigenschaften hat, die führen oder verführen können.

Animus

Der Animus ist die gegengeschlechtliche Verkörperung des Unbewussten in der Frau. (vgl. Franz, 1968, S.189; vgl. Weiler, 1991, S.193) „Der Animus ist die auf der ganzen Welt typische Art, in der das Unbewußte der Frau die Erfahrung der Liebe zu einem Mann sieht.“ (Bloch, 1993, S.36)

Wie auf die Anima des Mannes die Mutter einwirkte, so der Vater auf den Animus der Tochter. Der Animus ist der innere Mann in der Frau und verkörpert alle männlichen Eigenschaften wie zum Beispiel Abenteuerlust, Macht, Tüchtigkeit, Kommunikation, Begeisterung, Stärke, Flexibilität, Schutz, Licht, Führung, Einfachheit, Erleuchtung, Ausdauer, Bildung/Lernen, Heilung, Wahrheit. (vgl. Franz, 1968, S.189;195)

Animus tritt als männliche Figur in den Träumen von Frauen auf, zum Beispiel als mysteriöser und mitreißender Liebhaber, als Vaterfigur, Pfarrer, Professor, als Prinz und als Zauberer. (vgl. Bloch, 1993, S.41)

Wenn sich der Animus projiziert, kann dies zu ähnlichen Problemen in der Beziehung zwischen Mann und Frau führen wie bei der „Animaprojektion“. Die Situation wird durch die Tatsache erschwert, dass Animus und Anima sich gegenseitig bekämpfen, so dass jeder Konflikt automatisch auf ein emotionales Niveau absinkt und nicht sachlich bleibt, sondern sich zum Stellvertreterkrieg entwickelt. (vgl. Franz, 1968, S.195)

Der Animus kann sowohl positive als auch negative Züge tragen. Der Animus hat positive Seiten, denn wenn die Frau ihn bewusst assimiliert, verleiht er ihr positive männliche Eigenschaften wie Tapferkeit, Objektivität und geistige Klarheit. Jedoch hat dieser auch negative Seiten, denn er kann die Frau von allen menschlichen Beziehungen weglocken und besonders von der Liebe zu einem wirklich existierenden Mann abhalten; sie liebt ein nicht vorhandenes Ideal. (vgl. ibidem, S.189-194)

Persona

Eine weitere psychische Struktur des Seelenbildes des Menschen ist die Persona. Jacobi sagt zur Persona folgendes: „Das Seelenbild steht in einem direkten Bezug zur Beschaffenheit der ‚Persona‘ eines Menschen.“ (Jacobi, 1949, S.201)

Im antiken Theater wurde die Maske, welche von den Schauspielern verwendet wurde, als Persona bezeichnet. Jung bezeichnet mit Persona die Maske, die jemand öffentlich zur Schau stellt. Laut Jung ist die Persona das äußere Gesicht der Psyche, da Menschen dieses Gesicht der Außenwelt offenbaren. Die Persona ist der Teil des Ichs, der der Gesellschaft zugewandt ist. Die Persona ist also die Rolle, welche wir den anderen Menschen gegenüber spielen. Sie setzt sich zusammen aus den sozial passenden Persönlichkeitszügen, die der jeweiligen Rollenerwartung der Umgebung entsprechen. (vgl. O' Connor, 1986, S.66; vgl. Adam, 2000, S.29; 444; vgl. Michel, 1991, S.18)

Schatten

Der Schatten dient als Reservoir in der Psyche, das alles das beinhaltet, das aus irgendeinem Grund aus dem Bewusstsein ausgeschlossen wurde. Meist sind es negative oder minderwertige, unerwünschte Eigenschaften, welche in den Schatten abgedrängt werden. (vgl. Adam, 2000, S.32) Jacobi verweist darauf, dass der Schatten „das eigentliche Gegenüber unseres bewußten Ich“ ist. (Jacobi, 1949, S.190) Der Schatten ist ein lebendiger Teil der Persönlichkeit, und will als solcher auch beachtet werden. Dieser Teil des Menschen lebt mit, er kann nicht wegedacht werden. (vgl. Jung, 2004, S.23)

Jacobi sagt, dass der Schatten eine andere Seite von uns Menschen darstellt, er ist zwar unsichtbar, doch gehört er unzertrennlich zu uns. Die Dunkelseite ist eine archetypische Gestalt, welche heute noch in unzähligen Formen repräsentiert wird. Sie bildet einen Teil der menschlichen Psyche, eine Art Abspaltung seines Wesens. Die Figur des Schattens ist oft auch in der Kunst ein beliebtes Motiv, zum Beispiel Dr. Faust und Mephisto, oder der Roman von Robert Stevenson „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“. (vgl. Jacobi, 1949, S.187)

Wenn die verdrängten Tendenzen des Schattens nichts als böse wären, so gäbe es überhaupt kein Problem. Aber der Schatten ist in der Regel nur etwas Niedriges, Primitives, Unangepaßtes und Mißliches, und nicht absolut böse. Er erhält auch kindische oder primitive Eigenschaften, die in gewisser Weise die menschliche

Existenz beleben und verschönern würden; aber man stößt sich an hergebrachten Regeln. (Jung, 1947, S.141f.)

Diese Textpassage aus dem Buch *Psychologie und Religion* unterstreicht noch einmal, dass der Schatten ein untrennbarer Teil der Persönlichkeit ist, aber ins Unbewusste geschickt wird, weil er den angestrebten sozialen Regeln nicht entspricht, obwohl viele seiner Eigenschaften eine Bereicherung der Persönlichkeit wären.

Wer in den Spiegel des Wassers blickt, sieht allerdings zunächst sein eigenes Bild. Wer zu sich selber geht, riskiert die Begegnung mit sich selbst. Der Spiegel schmeichelt nicht, er zeigt getreu, was in ihn hineinschaut, nämlich jenes Gesicht, das wir in der Welt nie zeigen, weil wir es durch die Persona, die Maske des Schauspielers, verhüllen. Der Spiegel aber liegt hinter der Maske und zeigt das wahre Gesicht. Dies ist die erste Mutprobe auf dem inneren Wege, eine Probe die genügt, um die meisten abzuschrecken, denn die Begegnung mit sich selber gehört zu den unangenehmeren Dingen, denen man entgeht, solange man alles Negative auf die Umgebung projizieren kann. Ist man im Stande, den eigenen Schatten zu sehen und das Wissen um ihn zu ertragen, so ist erst ein kleiner Teil der Aufgabe gelöst: man hat wenigstens das persönlich Unbewußte aufgehoben. (Jung, 2004, S.23)

Das Erkennen seines Selbst bedeutet die Begegnung mit dem eigenen Schatten wie in einem Spiegel, so Jung. (vgl. *ibidem*, S.24) Eine der bekanntesten literarischen Darstellungen der Begegnung mit dem Selbst ist „Das Bildnis des Dorian Gray“ von Oscar Wilde.

Beim männlichen Geschlecht erscheint oft auch der Kamerad als Schattensymbol, bei Frauen die Freundin. Menschen wählen häufig Freunde, die ihnen zum Teil sehr ähnlich sind, sozusagen ein zweites Ich sind, aber doch auch Seiten haben, die sie kaum leben, obwohl sie diese Seiten anlagemäßig auch hätten. Bloch fügt hinzu, dass bei Männern ein weiteres Symbol für den Schatten der Bruder ist und bei Frauen die Schwester. Weitere Schattensymbole sind Bettler, Einbrecher, Angehörige fremdartiger Kulturen und anderer Gestalten, welche uns befremden, ängstigen oder ärgern. (vgl. Bloch, 1993, S.56;60) In der Regel erscheint der Schatten „als gleichgeschlechtliche Gestalt“. (Franz, 1968, S.168)

Bloch stellt fest, dass unser Schatten in uns nach Integration schreit. Der Schatten kommt uns böse vor, hat aber im Grunde viel Gutes anzubieten, weil er zu einer Persönlichkeitserweiterung aufruft. In den Märchen ist es üblicherweise so, dass das Tier, welches den Schatten symbolisiert, erlöst werden muss. Das Tier ist nicht in seiner tierischen Gestalt edel, sondern die hässliche und gefährliche tierische Gestalt verdeckt etwas Erlösungsbedürftiges, Menschliches, Edles. (vgl. Bloch, 1993, S.58)

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass wir unter Schatten ein Sammelbecken in der Psyche verstehen, das all das beinhaltet, was aus irgendeinem Grund aus dem Bewusstsein ausgeschlossen wurde. In den Schatten werden meist negative Persönlichkeitsanteile verdrängt. Doch können auch positive Persönlichkeitsanteile in den Schatten gedrängt werden. Schattenaspekte treten im Traum in gleichgeschlechtlichen und etwa gleichaltrigen Gestalten auf.

Mutterarchetypus

Laut Jung gibt es zwei Arten von Sehnsüchten zu differenzieren, nämlich die „Progression“ und die „Regression“. Für Jung sind die Progression und die Regression der Libido die wichtigsten energetischen Phänomene des Seelenlebens. Jung bezeichnet die „Libido“ auch als „psychische Energie“. Das Fluten der psychischen Energie aus dem Bewusstsein ins Unbewusste wird als Regression bezeichnet. Bei der Progression fließt die psychische Energie aus dem Unbewussten ins Bewusstsein und bewegt zu neuen Entwicklungsphasen der Persönlichkeit. (vgl. Jung, 1948, S.56; vgl. Adam, 2000, S.445)

Progression ist die Sehnsucht, etwas zu erledigen und zu leisten, ins Leben hinauszutreten, frei zu handeln, aktiv und fleißig zu sein, Entscheidungen selbstverantwortlich zu treffen und fortzuschreiten. Regression ist die Sehnsucht sich auszuruhen und zu entspannen, geschützt und behütet zu werden und nichts planen zu müssen. (vgl. Bloch, 1993, S.65f.) Laut Jung führt die Regression zur „Notwendigkeit der Anpassung an die Seele, die psychische Innenwelt.“ (Jung, 1948, S.63) Progression ist nach Jung die Anpassung an die Außenwelt. (vgl. ibidem, S.57)

Eine typische Entwicklung einer Regression wird im Märchen Hans im Glück dargestellt. Hans wünscht sich nichts sehnlicher als heim zu seiner Mutter zu kommen. Hans arbeitet sieben Jahre bei seinem Herrn und erhält als Lohn einen Goldklumpen, der als Sinnbild für eine reife Persönlichkeit zu werten ist. Er will die Last dieser Aufgabe nicht tragen, sondern tauscht den Goldklumpen ein für ein Pferd, welches ihn trägt, denn er will selber

nicht Verantwortung tragen. Das Pferd wirft ihn ab und er tauscht es ein für eine Kuh als Sinnbild der Mütterlichkeit und Geborgenheit. Aber auch dies behagt ihm nicht und er handelt für die Kuh ein Schwein ein. Er möchte endlich Glück haben, Schwein haben. Wer ein Schwein hat, dessen Versorgung ist über den Winter gesichert. Aber auch damit hat er kein Glück und er tauscht für das Schwein eine Gans ein. Ein fetter Braten und ein Daunenpolster zum Ausruhen wären der gesuchte Lohn. Aber auch das gelingt nicht und schlussendlich handelt er für die Gans einen Schleifstein ein, ein Sinnbild der Versteinerung, welcher ihm aus Ungeschicklichkeit in einen Brunnenschacht stürzt. So begibt sich Hans wieder gleichsam in den Mutterschoß zurück und hat sich geweigert ins Leben zu gehen und seiner Verantwortung gerecht zu werden. (vgl. Gutter, 1968, S.155)

Bloch fügt hinzu, dass in Märchen sowohl als auch in der Traumwelt häufig dieselben Symbole für das Unbewusste und die Mutter stehen. Kinder, die zu intensiv an die Mutter gebunden sind, leben zu unbewusst. Eine zu starke Bindung an die Mutter ist zu große Bindung an das Unbewusste und somit zu starke Regression. (vgl. Bloch, 1993, S.68)

Laut Bloch sind die relevantesten Symbole für den Archetypus Mutter die folgenden:

- Die Höhle. Sie ist dunkel und voller Gefahr. Zugleich kann die Höhle auch Schutz und Geborgenheit bieten.
- Das Meer. Es ist der Ort, wo das Leben begonnen hat. Das Meer ist dunkel, tief, geheimnisvoll und unergründlich. Das Meer ist noch heute voller unheimlicher Wesen und ein uns in seinen Tiefen unbekanntes Element.
- Das verschlingende Ungeheuer ist ein weiteres Symbol für den Archetypus Mutter. Gerade eine zu liebende Mutter verschlingt das Kind emotional und gönnt ihm kein Innenleben und keine Selbstständigkeit. Kinder und Jugendliche, die zu sehr an die Mutter gebunden sind träumen oft von diesen Ungeheuern.
- Der Baum kann auch ein Symbol für den Archetypus Mutter sein. Laut Mythen verschiedener Völker wuchsen die Menschen ursprünglich an Bäumen, von denen sie dann abfielen. Erst seither gehen sie selbstständig umher. Die Frucht, die am Baum hängt und später von ihm abfällt, ist ein gutes Bild für das Kind, das zunächst mit der Mutter durch die Nabelschnur verbunden lebt und sich dann zunächst physisch und später psychisch von ihr löst. (vgl. ibidem, S.68f.)

Der Mutterarchetyp ist das, was all diesen Symbolen von gleicher Bedeutung zugrundeliegt und sie einigt. Bloch sagt, dass Mutterkomplexe positiv und negativ sein können. Eine übermächtige Liebe und Verbundenheit zur Mutter sind ein positiver Mutterkomplex. Ein negativer Mutterkomplex besteht aus enormem Hass und Abneigung gegenüber der Mutter. (vgl. ibidem, S.69)

Zusammenfassend kann man sagen, dass der Mutterarchetyp besonders prägend und tragend für die Persönlichkeitsentwicklung eines Menschen ist. Im positiven Sinn schenkt er Geborgenheit und Urvertrauen und entlässt in das Leben, im negativen Sinn verursacht er Angst und Unsicherheit und verhindert durch zu starke Bindung eine weitere Befreiung und Entwicklung.

Das Selbst

Das Selbst ist die „Ganzheit der menschlichen Psyche“ und umfasst instinktive und bewusste Persönlichkeitsteile. Weiters strebt das Selbst eine Harmonisierung der Seele an. Die Symbole des Selbst versinnbildlichen die Totalität der Psyche, d.h. die Verbundenheit von Bewusstsein, persönlichem Unbewusstem und kollektivem Unbewussten. Sinnbildlich erscheint das Selbst oft im Bild der Vereinigung der Gegensätze, häufig in der Darstellung eines Liebespaares. Hier wird das Erleben von Verliebtheit und Ganzheit ausgedrückt. (vgl. Bloch, 1993, S. 90; vgl. Brumlik, 1993, S.70; vgl. Kast, 1990, S.14)

Bloch erwähnt, dass das Selbst auch in abstrakten Symbolen dargestellt werden kann, wie zum Beispiel als Kreis, Kugel, Dreieck und Kreuz. Diese sind nicht nur Sinnbilder für unsere Gesamtheit, sondern auch uralte Symbole für die Gottheit. Weitere Symbole für das Selbst sind die Vierzahl, der alte Weise, der Stein, der Edelstein, die Perle. Weiteres stellt Bloch fest, dass Symbole für das Selbst und Symbole für Gott nicht unterscheidbar sind. (vgl. Bloch, 1993, S.91-94; vgl. Hark, 1988, S.151) Demnach ist die Psyche zum Beispiel als Kreis symbolisierbar, dessen Mittelpunkt das Selbst bildet. Dieses zu finden erscheint geradezu als das Ziel des Lebens. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass das Selbst die Ganzheit der Person bezeichnet und die Gesamtpsyche umfasst. Es umschließt also Bewusstsein und Unbewusstes. Das Selbst ist eine regulierende Instanz und seine Signale kommen weitgehend aus dem Unbewussten, welches den größten Teil der Psyche ausmacht.

Wenn der Animus oder die Anima in der Persönlichkeit integriert ist, haben wir bereits eine höhere Stufe auf dem Individuationsweg erreicht:

Wenn sich ein Mensch lange genug mit seiner Anima, beziehungsweise seinem Animus innerlich herumgeschlagen hat, bis er nicht mehr mit ihnen unbewussterweise identisch ist, nimmt das Unbewusste von neuem eine andere symbolische Form dem Ich gegenüber an und erscheint dann in der Gestalt des Seelenkerns, d. h. des Selbst. (Franz, 1968, S.196)

Nach Franz ist das Selbst das innere Zentrum der gesamten Psyche und wird in Träumen oft als überlegene menschliche Gestalt verkörpert. In den Träumen der Frau tritt das Selbst als charakterfeste weibliche Gestalt auf, zum Beispiel als Priesterin, Naturgöttin, Zauberin. Beim Mann kann die Figur des Selbst in Träumen als alter Weiser, als Held oder Naturgeist auftreten. In Träumen kann eine Figur des Selbst nicht nur als alter Weiser oder als weise Frau erscheinen, sondern ebenso häufig als kindliche Gestalt („das innere Kind“). Figuren des Selbst im Märchen können als Prophet, König, Professor, Priester, Richter oder Zauberer auftreten. Das Selbst ist gewissermaßen etwas Unvergängliches, das jung und alt zugleich ist. (vgl. Franz, 1968, S.196f.; vgl. O'Connor, 1986, S.32)

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass der Archetyp des Selbst das Symbol und das Zentrum einer gelungenen Persönlichkeitsentwicklung darstellt, indem alle fruchtbaren Spannungen zwischen Bewusstem und Unbewusstem, Persona und Seelenbild, dem Schatten und dem Ich integriert werden und so als leider nie fertiges Endergebnis eine reife, runde Persönlichkeit ergeben.

Durch die Erzählform „Märchen“ ist ein Blick in das kollektive Unbewusste möglich und deshalb so ertragreich, weil in vielen Völkern ähnliche Märchenmotive, sicherlich aus dem gleichen Erlebnishintergrund kommend, erzählt und tradiert werden. Durch diese Tatsache lässt sich auch auf eine kollektive psychische Veranlagung des Menschen schließen. (vgl. Neuhaus, 2005, S.27)

Im Märchen werden die Entwicklungsphasen der Persönlichkeitswerdung des Helden durch die entsprechenden Archetypen mit ihren Eigenschaften dargestellt. Anfangs ist der Held unvollkommen und soll seinen Gegenspieler, den Schatten, besiegen, wobei ihm Verbündete wie Anima/Animus und der Mutterarchetyp unterstützen.

Im Folgenden möchte ich die Archetypen im Märchen „La serpe Pippina“ näher erläutern.

12.2 Archetypen in „La serpe Pippina“

Das Selbst im Märchen „La serpe Pippina“ wird durch unsere Heldin Pippina dargestellt, die zwar als Kind vom Schicksal gesegnet, aber dann durch ihre Gegenspieler in schwerwiegende Turbulenzen geschickt wird. Durch die Überwindung diffiziler Probleme und scheinbar unüberwindbarer Hindernisse entwickelt sich Pippina von einem naiven, unreifen Mädchen zu einer runden, vollkommenden Persönlichkeit, die alle lebensnotwendigen Eigenschaften abrufbar integriert hat, sodass ihr sogar als Königin Anerkennung und Hochachtung gebührt.

Die Schattenfigur wird im Märchen „La serpe Pippina“ durch die Weggefährtin Baldellones dargestellt, weil sie mit unrechten Mitteln ans Ziel gelangen will, das heißt Königin werden möchte, ihren Freund verrät und seine Schwester an ihrer natürlichen Entwicklung und Bestimmung hindert. Der Schatten bringt eine starke Spannung in die Geschichte, weil dieser die Persönlichkeit der Heldin fordert und erweitert. Eigentlich stellt der Schatten die minderwertigen und unentwickelten Eigenschaften Pippinas dar, die geklärt, ans Licht und ins Leben kommen sollen. Der verabscheuungswürdige Teil des Schattens wird vernichtet und verbrannt: „afferate questa scellerata, gettatela dalla finestra e poi subito bruciatela!“

In der Animusfigur, dargestellt durch den König, sind die positiven männlichen und mutigen Eigenschaften der Heldin versinnbildet. Sie muss unter größten und kühnen abenteuerlichen Anforderungen die Mittel zur Erlösung, Heilung und Weiterentwicklung ihrer Persönlichkeit herbeischaffen und erringen. Auf diese Weise baut die Heldin die persönlichkeitsstärkenden männlichen Eigenschaften in ihre gesamtseelische Struktur ein.

Der Mutterarchetyp schenkt der Heldin Pippina zuerst Geborgenheit und Sicherheit, dann aber löst sie sich aus dem sicheren Familienleben und reist über das Meer, ein Bild für Gefahren und Unsicherheit, progressiv in eine neu zu erobernde Lebenswelt. Das Urvertrauen in die Geborgenheit des Lebens gibt der Heldin den Mut, alle lebensbedrohenden Gefahren zu bestehen.

Der Außenwelt erscheint unsere Heldin als vielgestaltige Persönlichkeit, zuerst als liebliches Baby, dann als reizendes Mädchen, später als abstoßende, schwarze Schlange

und nach ihrer Umwandlung in ein menschliches Wesen letztendlich wiederum als anmutige und begehrenswerte junge Frau. In all ihren Entwicklungsstadien hat sie keinem Wesen etwas Böses zu Leide getan, sondern bei jeder Gelegenheit je nach Situationen ihr Bestes gegeben.

13. Psychologische Funktionen des Märchens - Märchen als pädagogischer Ratgeber

Märchen sind eine archaische Methode, Erfahrung und Weisheit weiterzugeben. Einst dienten Märchen der Vermittlung von Informationen und berichteten von Geschehnissen und Ereignissen. Des Weiteren waren Märchen Wegweiser und halfen Menschen in schwierigen Situationen.

Bruno Bettelheim, einer der bekanntesten Kinderpsychologen und Vertreter der Freudschen Schule, betont in seinem populären Werk *Kinder brauchen Märchen*, warum Märchen bei Kindern so beliebt sind und vor allem, warum sie für die Entwicklung eines Kindes so bedeutsam sind. Heute weiß jeder, dass Märchen nicht nur unterhaltsam und erheiternd sind und dem Leser und Hörer Freude bereiten, sondern dass sie auch die Phantasie anregen und allein deshalb schon erzieherisch wertvoll sind.

Bettelheim interessiert insbesondere die Wirkung der Geschichten, also inwiefern Märchen Hilfen darstellen, die für die Entfaltung und Entwicklung der Kinder fördernd sind. Bettelheim meint, dass das Volksmärchen, sowohl für Kinder als auch für Erwachsene, sinnvoll, förderlich und befriedigend ist. Das Märchen belehrt über die inneren Probleme des Menschen und über Lösungen die jeder Mensch braucht, um Schwierigkeiten und Hindernisse im Leben zu überwinden und zu bewältigen. In den Märchen werden die inneren Spannungen eines Kindes so dargestellt, dass es diese unbewusst und in seiner Seelentiefe versteht. (vgl. Bettelheim, 1983, S.10ff.)

Bezüglich der psychoanalytischen Begriffe „Es“, „Ich“ und „Über-Ich“ von Freud betont Bettelheim:

Heute verwenden die Erwachsenen Begriffe wie Es, Ich, Über-Ich oder Ich-Ideal, um ihre inneren Erfahrungen getrennt betrachten und besser begreifen zu können. Dabei vergessen wir aber leider etwas, was dem Märchen nicht verlorenging: daß

diese Objektivierungen Fiktionen sind und zu nichts anderem nützen, als geistige Vorgänge einzeln zu erkennen und zu verstehen. (ibidem, S.88)

Laut Bettelheim wird das „triebhaftes Es“ im Märchen häufig in Form eines Tieres dargestellt, welches unsere animalische Natur repräsentiert. Dabei unterscheidet er zwischen gefährlichen Tieren, wie z.B. Wolf, Drache und hilfsbereiten Tieren, die den Held führen und befreien. (vgl. ibidem, S.89) Bettelheim fügt hinzu:

Sowohl die gefährlichen als auch die hilfsbereiten Tiere verkörpern unsere animalische Natur, unsere instinktiven Triebe. Die gefährlichen symbolisieren das unbezähmte Es, das sich noch der Steuerung durch das Ich und das Über-Ich entzieht, in all seiner bedrohlichen Energie. Die hilfreichen Tiere symbolisieren unsere natürliche Energie gegen das Es, die zum Wohl der Gesamtpersönlichkeit eingesetzt wird. (ibidem, S.89)

Bettelheim fügt hinzu, dass Märchen wichtige Botschaften auf „bewußter, vorbewußter und unbewußter Ebene“ vermitteln. (ibidem, S.12) Bettelheim erläutert:

Da es in ihnen um universelle menschliche Probleme geht und ganz besonders um solche, die das kindliche Gemüt beschäftigen, fördern sie die Entfaltung des aufkeimenden Ichs; zugleich lösen sie vorbewußte und unbewußte Spannungen. Sie verleihen den Es-Spannungen Gestalt und Glaubwürdigkeit und zeigen Möglichkeiten auf, diese in Übereinstimmung mit den Erfordernissen des Ichs und des Über-Ichs zu lösen. (ibidem, S.12)

Manche Leute sind der Meinung, dass Märchen unwahre Geschichten sind. Doch Bettelheim erklärt: „Die ‚Wahrheit‘ des Märchens ist die Wahrheit unserer Phantasie, nicht die der normalen Kausalität.“ (ibidem, S.136) Bettelheim stellt in seinem Werk *Kinder brauchen Märchen* die These auf, dass Märchengeschichten dem Kind die Gelegenheit geben, innere Auseinandersetzungen und Konflikte, die es in den Phasen seiner seelischen Entwicklung erlebt, zu erfassen und diese in der Phantasie zu verwirklichen, zu verstehen und auch zu lösen. (vgl. ibidem, S.138)

Bettelheim sagt auch, dass die Figuren im Märchen nicht gut und böse zugleich sind, sondern eine Gestalt entweder gut oder böse ist. Die Darstellung der charakterlichen Gegenteile im Märchen erleichtert es dem Kind, den Unterschied zu begreifen. Aufgrund dieser Gegensätzlichkeit kann ein Kind erkennen, dass es große Unterschiede im Charakter zwischen den Menschen gibt. Bettelheim versichert, dass das Märchen Kinder fröhlich stimmt, es über sein Inneres aufklärt und seine Persönlichkeitsentwicklung unterstützt. Das Märchen vermittelt Sinndeutung auf unterschiedlichen Ebenen und bereichert das Leben des Kindes auf abwechslungsreiche Weise. (vgl. *ibidem*, S.15-18)

Auch der deutsche Erzählforscher Lutz Röhrich betont, dass das Märchen für die Entwicklung des Kindes von großer Bedeutung ist. Er sagt, dass beinahe jedes Märchen einen Reifungsprozess offenbart, denn das Märchen erzählt in seiner Bildsprache vom inneren und seelischen Schicksal des Menschen. Das Märchen hilft dem Kind ein reiferes Bewusstsein zu erreichen und gewährt ihm, ein Gefühl von Selbstvertrauen und Lebensmut und steigert das Selbstwertgefühl. (vgl. Röhrich, 1993, S.11)

Ähnlich argumentiert der Pädagoge Franco Cambi, dass ein Märchen für die Entwicklung eines Kindes von großer Wirksamkeit ist, weil es seine Erwartungen und Ängste vergegenständlicht und zu einem guten Ende führt. Darüber hinaus regt das Märchen die Phantasie des Kindes an. Nach Cambi ist das Märchen eine wichtige Erfahrung, um die Fantasie und Vorstellungswelt des Kindes als auch des Erwachsenen zu nähren und zu erweitern. (vgl. Cambi, 1999, S.25)

14. Märchen im Unterricht

Meist werden Märchen im Unterricht in der Grundschule und in der Zeit der pubertären Entwicklung der Kinder behandelt. Aber auch für höhere Klassen sind Märchen eine lohnende Lektüre, weil die Schüler seelische Zusammenhänge und Erlebnishintergründe durchschauen. Märchen eignen sich besonders für Rollenspiele im Unterricht. Dadurch wird die sprachliche Kompetenz der Schüler gefördert und der soziale Umgang untereinander wird auch geübt und verbessert. Bei den Rollenspielen können die Kinder verschiedenen Rollen darstellen und sehen so die Erlebniswelt von Lebensstandpunkten aus, die ihnen im Alltagsleben nicht zugänglich sind. So erhalten sie eine größere soziale Kompetenz und lernen, in die „Haut eines anderen Menschen“ zu schlüpfen. Das Selbstbewusstsein der Kinder wird durch das „Märchenspielen“ gestärkt und gefestigt. Die Schüler verlieren Publikumsscheu und Lampenfieber und lernen so auch in der Öffentlichkeit ohne Scheu aufzutreten.

Zudem können Märchen beim Erlernen einer fremden Sprache einen großen Beitrag leisten. Der heutige moderne Fremdsprachenunterricht soll nicht nur die Sprache, sondern auch die Kultur des Zielsprachenlandes vermitteln. Mit Märchen kann der Fremdsprachenunterricht vielen pädagogisch-sprachlichen Bedürfnissen entgegenkommen und die Persönlichkeit der Kinder entfalten. Märchen können im Sprachenunterricht sehr vielseitig eingesetzt werden, um sowohl das Leseverständnis und Hörverständnis als auch das Sprechen zu üben und zu verbessern.

Meiner Meinung nach gibt es unzählige Möglichkeiten, das Märchen im Unterricht sinnvoll einzubauen. Wie bereits erwähnt, können Märchen an Hand von Rollenspielen gut in den Unterricht integriert werden. Weiters kann die Reihenfolge der Märchenhandlung verändert werden. Zum Thema „Merkmale eines Märchen“ können Begriffe aus einer Wortliste sinnvoll in einen Text verarbeitet werden. Märchenfiguren können auch anhand der Worte eines Kreuzworträtsels erarbeitet werden. Typische Aussprüche aus Märchen können dem richtigen Märchentitel zugeordnet werden.

In der Oberstufe ist es möglich, deutsche Märchen in eine andere Fremdsprache mit Hilfe von Wörterbüchern zu übersetzen. Anhand von Märchen können auch verschiedene grammatikalische Aspekte bearbeitet und geübt werden. Außerdem fördert es die Kreativität der Schüler, wenn sie Märchen selber verfassen und der Klasse vortragen. Das Märchen eignet sich hervorragend als fächerübergreifendes Thema, da Kultur, Religion,

Kunst, Länderkunde und Fremdsprachen eingebunden werden. Meiner Meinung nach sind Märchen im Unterricht didaktisch und pädagogisch wertvoll, da sie die Freude am Lesen wecken, den Zugang zur Literatur erleichtern, die Phantasie des Kindes fördern und vor allem eine Vorbereitung auf das spätere Leben sind, da Kinder gleichsam im „Trockentraining“ Probleme lösen.

Der Autor Enzo Catarsi betont, dass das laute Vorlesen des Märchens dem Kind viele weitere Vorteile für seine Entwicklung bringt. Zudem behauptet Catarsi, dass ein Märchen das Unterbewusstsein des Kindes anregt und viele Möglichkeiten für die Entwicklung eines Kindes bietet. Das laute Vorlesen bringt einen enormen Vorteil für die Kinder, weil dies den Erwerb der Sprache begünstigt und fördert, die Hörfähigkeit stimuliert, die Konzentrationsfähigkeit erweitert und die Schaffung von geistigen Bildern fördert. (vgl. Catarsi, 1999, S.287f.)

III. Sintesi

Il capitolo primo chiarisce il termine “fiaba”. La fiaba è una narrazione di origine popolare ed è stata tramandata a voce per un lungo periodo. È rilevante distinguerla da diversi generi simili come il mito, la leggenda o la favola. Tutti questi tipi presentano degli elementi meravigliosi e soprannaturali. Queste forme sono state riunite sotto il termine “le forme semplici” da André Jolles (1930).

La leggenda è un racconto breve e semplice, scritto in prosa, in cui agiscono persone senza nomi propri. Al contrario della fiaba, la leggenda è legata a un luogo reale e al tempo storico. La relazione tra questo mondo e l’altro mondo è sostanzialmente diversa. Le leggende raccontano di creature soprannaturali, come fantasmi, giganti, streghe e maghi. La leggenda è sempre alla ricerca di elementi di prova per testimoniare la verità dell’azione e dà l’impressione che gli eventi narrati siano accaduti in realtà. Inoltre, le leggende comprendono sempre un frammento di verità che è convertito in fantasia. I protagonisti della leggenda religiosa sono dei santi cristiani o la vergine. Le cose meravigliose avvengono attraverso l’opera divina. La leggenda religiosa ha di solito una dimensione morale.

Il mito è un racconto del passato che descrive l’origine e la creazione dell’universo e dell’umanità. I suoi protagonisti sono quasi esclusivamente degli dei che possono apparire in forma di animali o eroi divini.

La favola è una breve narrativa didattica che trasmette una filosofia della vita. Animali, piante, oggetti e parti del corpo possiedono delle qualità umane e agiscono come modelli di comportamento umano. La caratteristica principale della favola è che ha sempre una morale ben comprensibile. Lo scopo principale è l’insegnamento.

La fiaba d’arte non è di provenienza popolare. È il lavoro di un singolo autore che ha inventato il contenuto. Come nella fiaba popolare, anche nella fiaba d’arte il mondo reale e l’altro mondo sono collegati e si fondono in un’unidimensionalità. Il suo linguaggio è invece più letterario, espressivo e fantasioso e spesso pieno di metafore. Una caratteristica della fiaba d’arte è che di solito non c’è il lieto fine.

Il capitolo secondo tratta l’origine e la storia della fiaba. Nonostante la confusione sull’origine della fiaba, ci sono alcuni documenti che provano la sua antichità. Sono stati scoperti dei papiri con delle vicende magiche che dimostrano la sua presenza già nella civiltà egiziana. Nelle leggende e nei racconti greci ci sono anche da trovare delle impronte

di motivi fiabeschi. La letteratura medievale europea è stata influenzata dalla fiaba orientale. Dal Cinquecento gli studiosi hanno scoperto una quantità di prove sull'esistenza del racconto popolare fiabesco in Italia. Nel 1550 Giovanni Francesco Straparola ha pubblicato una raccolta di racconti con il titolo *Le piacevoli notti* a Venezia, tra cui numerose fiabe. Nel Seicento è stata pubblicata l'opera *Il Pentamerone* (1634) di Giambattista Basile, la prima grande raccolta di fiabe in Europa. Alla fine del Seicento, il francese Charles Perrault ha pubblicato un'altra raccolta di fiabe. Nell'Ottocento la pubblicazione della raccolta *Kinder- und Hausmärchen* (1812) dei fratelli Grimm è stata senza dubbio l'evento più importante nella storia del racconto popolare tedesco.

Ci sono tante teorie sulla nascita e la diffusione della fiaba. I fondatori della favolistica, Wilhelm e Jacob Grimm, hanno sviluppato la teoria indoeuropea, l'ipotesi più antica sull'origine delle fiabe. Hanno proposto la tesi che nelle fiabe europee si trovano dei miti fiabeschi della popolazione indoeuropea. Questa teoria suppone l'origine della fiaba in un certo ambito geografico e da lì la sua distribuzione in tutto il mondo.

La teoria indiana invece è stata sviluppata dal linguista Theodor Benfey. Il fondatore della teoria indiana ha affermato che quasi tutte le fiabe europee derivano dalle collezioni indiane e sonoigrate in Europa a causa della diffusione letteraria. La teoria indiana è il punto di partenza della cosiddetta scuola finlandese. I rappresentanti più noti della scuola finlandese erano Antti Aarne, Stith Thompson e Kaarle Krohn. Secondo il loro metodo geografico-storico, tutte le fiabe si basano su un prototipo della fiaba che si è diffuso attraverso le migrazioni dei popoli. In base a questa teoria Antti Aarne ha elaborato un sistema di classificazione delle fiabe, dove sono sistemate secondo motivi e tipi. Questa classificazione di Aarne è stata ripulita dal folclorista Stith Thompson nella sua opera di consultazione *The Types of the Folktale* (1936).

Gli studiosi E. B. Tyler e Andrew Lang sono stati i principali rappresentanti della scuola antropologica. Hanno ritenuto che le credenze e l'immaginazione sono molto simili fra i popoli primitivi. Ne consegue che si sono sviluppati dei motivi analoghi nelle fiabe delle diverse regioni. Nasce, infatti, l'avviso che tutti gli uomini, o qualsiasi civiltà, possiedono fondamentalmente la stessa struttura psicologica. Questa teoria implica che i motivi fiabeschi possono aver avuto origine in qualsiasi luogo.

Il capitolo terzo si occupa della collezione di fiabe italiane di Italo Calvino. *Fiabe italiane* è stata pubblicata dalla famosa casa editrice torinese Einaudi nel 1956. Calvino ha raccolto delle fiabe di tutta Italia scegliendone cinquanta tipi differenti da lui tradotte dal dialetto

all'italiano. La pubblicazione della raccolta ha rimediato ad una grave dimenticanza dell'Ottocento, perché l'Italia non aveva una collezione di fiabe che era paragonabile a quella dei fratelli Grimm. Per la creazione delle *Fiabe italiane* Calvino ha preso la raccolta dei fratelli Grimm come modello. È stato un paziente e rigoroso lavoro di collezione e classificazione, che ha impegnato lo scrittore per ben due anni. Nell'introduzione Calvino ha chiarito la storia dell'origine delle *Fiabe italiane*. L'autore ha posto particolare attenzione alle fiabe toscane e siciliane e al loro rapporto con la nobiltà e il re. In molte fiabe italiane si parla inoltre di mancanza di lavoro e di miseria, di contadini o pescatori che diventano spesso gli eroi della storia e riescono a realizzare il loro sogno di ricchezza e fortuna.

Alla presentazione generale delle origini della fiaba e della fiaba come genere letterario (cap. 1-2), seguono 12 capitoli sulla struttura e le caratteristiche stereotipiche della fiaba, sulla sua dimensione antropologica e sulla sua funzione psicologica. Tutte le teorie e ipotesi qui esposte vengono applicate alla versione della fiaba siciliana "La serpe Pippina" che si trova nelle *Fiabe italiane* di Italo Calvino.

Secondo Max Lüthi, la fiaba popolare europea ha delle caratteristiche analoghe in tutti i paesi e per questo si può parlare di un "tipo di base del racconto popolare europeo". (Lüthi, 2005, S.7) In quanto ai personaggi della fiaba, l'eroe si trova al centro dell'azione e proviene dal mondo profano. Al suo fianco ha delle persone del mondo terreno ma anche dell'altro mondo. Questi possono apparire come figura contrastante, come rivale, aiutante o come avversario. Caratteristici delle fiabe sono gli opposti estremi. Questo fenomeno si può anche riconoscere nei personaggi, perché sono o belli o brutti, o buoni o cattivi.

Gli oggetti sono indispensabili nella fiaba perché hanno la funzione di sostegno e movimento dell'azione. Gli utensili secolari e magici aiutano l'eroe ad affrontare e risolvere i suoi compiti. Tavolo, vestito, spada, casa, capelli, piante e frutti sono oggetti molto popolari nella fiaba.

Per quanto riguarda lo sviluppo dell'azione, quasi ogni fiaba comincia con qualche disagio o difficoltà, che l'eroe deve superare. Come ricompensa per lo sforzo dell'eroe, la fiaba ha un lieto fine. La linea dell'azione della fiaba è forte e determinata. Vari divieti, tabù, attività e ammonimenti dimostrano che l'azione del racconto non è controllata dal mondo interiore del protagonista ma dall'esterno. Tutte queste caratteristiche le ritroviamo in "La serpe Pippina", il nostro esempio d'analisi.

Secondo Lüthi tutte le fiabe del mondo hanno delle caratteristiche simili e queste sono spiegate nel capitolo cinque del presente studio. Max Lüthi crea un'analisi di stile alternativa a quella di Vladimir Propp. Nel suo libro *La fiaba popolare europea* (1992) l'autore si occupa della struttura della fiaba e conclude che é caratterizzata da cinque elementi:

- „Unidimensionalità“
- „Mancanza di una prospettiva“
- „Stile astratto“
- „Isolamento“
- „Sublimazione e contenuti universali“

L'unidimensionalità si riferisce al fatto che anche se nella fiaba ci sono presenti dei personaggi straordinari e magici sembra che tra loro e i personaggi normali non ci sia alcuna differenza. Gli esseri umani della fiaba trattano come pari gli esseri ultraterreni. L'eroe non si meraviglia e non prova timore. Ogni cosa gli sembra far parte della medesima dimensione.

La mancanza di una prospettiva: nella fiaba non si riesce a capire la frattura che divide il mondo profano da quello numinoso. Manca anche una struttura profonda. I personaggi della fiaba sono delle figure senza aspetto fisico e senza un vero ambiente. Gli manca ogni rapporto col tempo. I personaggi non hanno alcuna profondità psicologica.

Lo stile astratto della fiaba dà chiarezza alle sue azioni. Gli oggetti e i personaggi della fiaba sono sempre estremi: bellissimi, buonissimi, giovani, vecchi o cattivissimi. La rappresentazione di contrasti e di estremi è una caratteristica rilevante della fiaba. La decisa eliminazione di ogni profondità allontana la fiaba dalla realtà. Tutti gli esseri terreni e soprannaturali della fiaba, tutti gli oggetti e le località vengono menzionati ma non descritti. Un'altro elemento notevole dello stile astratto sono le ripetizioni e le formule fisse che servono per evidenziare e accentare un evento. C'è una forte presenza tanto della stereotipicità e astrazione di elementi come dello stile ripetitivo e di formule in “La serpe Pippina”.

Il quarto elemento è l'isolamento. Gli esseri umani e le altre creature sono isolati nel senso che si possono incontrare e poi separare senza sviluppare un rapporto. I luoghi familiari e le persone vengono lasciati indietro. Il protagonista viene isolato in quanto lascia la sua terra per andare in giro per il mondo e raggiungere la meta proposta.

La sublimazione e i contenuti universali sono il quinto principio. Molti dei motivi che popolano la fiaba sono dei semplici “motivi sociali”, tratti dalla vita reale e comune. Tutti i momenti tipici dell'esistenza umana, come per esempio, la nascita, la separazione, la povertà, la vedovanza, la perdita dei genitori, il matrimonio e la morte compariscono nella fiaba. Certi aspetti della vita reale, soprattutto quelli che riguardano le relazioni sessuali o erotiche, non vengono espressi esplicitamente, ma vengono trasformati, sublimati.

A proposito dell'unidimensionalità, nella fiaba “La serpe Pippina” si può riconoscere che non esiste alcuna differenza tra il mondo terreno e l'altro mondo. Il mondo profano e l'altro mondo esistono contemporaneamente e nella stessa dimensione. Gli esseri umani e le creature sovrumane non sembrano far parte di categorie diverse. Quando Pippina incontra le fate oltremondane, non mostra alcuno stupore. Pippina non sente delle emozioni quando si manifesta un'azione magica.

Nessun personaggio della fiaba “La Serpe Pippina” ha una vita interiore. Non c'è il rapporto con il contesto, il passato o il futuro. Oltre a ciò, gli oggetti non vengono descritti. Ogni particolare si presenta come un'unità semplice e non è necessario spiegarlo. L'azione procede in modo lineare, cioè, un evento accade dopo l'altro e non ci sono delle trame collaterali. Per quanto riguarda l'indicazione del tempo, non ci sono dei tempi precisi, perché la dimensione del tempo non è rilevante. L'indicazione del luogo occorre anche scarsamente. L'inizio stereotipato delle fiabe „C'era una volta“ è anche una caratteristica di questa fiaba, così come le tipiche formule fiabesche e le ripetizioni.

Il capitolo sei presenta un'introduzione all'analisi strutturale di Vladimir Propp. L'autore ha progettato con il suo lavoro *Morfologia della fiaba* (1972) un'analisi della fiaba, in cui ha dimostrato che le fiabe sono costruite con un numero di motivi ben limitato. Per l'analisi delle fiabe Propp ha usato una raccolta di fiabe russe, che è stata realizzata da Alexander Afanasevs. Propp ha osservato che tutte queste fiabe, anche se variano nel contenuto, hanno una struttura invariabile. A base di quest'osservazione, Propp ha

individuato 31 “funzioni”, cioè elementi costanti che formano la struttura di ogni fiaba. Naturalmente non tutte queste funzioni sono presenti in ogni fiaba, ma mantengono sempre la stessa successione. Questo vale anche per il nostro esempio d’analisi: delle 31 funzioni secondo Propp, almeno 29 si lasciano rintracciare nella versione della fiaba “La serpe Pippina” che troviamo nelle *Fiabe italiane* di Calvino.

Propp ha individuato anche 7 ruoli fissi. I ruoli possono essere ricoperti da più personaggi e più ruoli possono essere ricoperti da una sola figura. L’eroe si trova al centro dell’azione. È la figura principale e determina lo svolgimento della trama. Questo personaggio fronteggia e supera delle prove difficili, è bravo, animoso e sempre solo. Dopo aver compiuto un’azione, raggiunge il trionfo. L’antagonista è la figura negativa e ostacola l’eroe. Si oppone alla realizzazione dei suoi desideri, lo perseguita con perfidia. L’aiutante presta aiuto all’eroe e lo salva. Nella fiaba possono esserci più aiutanti. Il donatore regala all’eroe degli utensili magici per compiere le prove. È la figura che aiuta l’eroe, dopo averlo messo alla prova, consegnandogli l’utensile magico. Il mandante dà un compito all’eroe e lo manda alla ricerca di qualcosa o qualcuno. Il falso eroe è la figura che si sostituisce all’eroe mediante l’imbroglio. La persona ricercata è la figlia del Re. L’eroe si batte per la sua liberazione. Tutti i personaggi e utensili che appaiono in “La serpe Pippina” sono facilmente e chiaramente attribuibili a uno o più dei ruoli stabiliti da Propp.

Il capitolo sette tratta l’altro studio folcloristico fondamentale di Vladimir Propp: *Le radici storiche dei racconti di magia* (1987). Lo scopo di questo libro è stato quello di trovare la base storica di cui è nata la fiaba. Propp ha voluto individuare le radici storiche della fiaba magica, confrontando i motivi della fiaba con la realtà storica. Ha cercato di spiegare la struttura comune delle fiabe con l’origine della loro creazione. Molti motivi fiabeschi possono essere spiegati con il fatto che riflettono dei miti, riti e alcune istituzioni sociali. Le fiabe, innanzitutto quelle di magia, sono in gran parte il ricordo di un’antica cerimonia chiamata rito d’iniziazione che veniva realizzata presso le civiltà primordiali. Durante questa cerimonia veniva celebrato in modo festivo il passaggio dei fanciulli dall’infanzia all’età adulta.

Secondo Propp il rito d’iniziazione è la base più antica della fiaba. Ritiene che la fiaba contiene elementi di vecchi riti iniziatici delle culture di caccia e che molti motivi della fiaba si possono solo comprendere confrontandoli con questi riti. Durante il rito d’iniziazione, le persone si recano al luogo in cui viene eseguito il rito, devono superare

alcuni compiti difficili e dopo possono ritornare alla comunità. Secondo Propp, la morte e l'iniziazione sono correlate tra loro.

L'etnologo francese van Gennep ha pubblicato il libro *I riti di passaggio* (1909) in cui descrive i riti che accompagnano le transizioni più importanti. Ha notato che la vita apporta una serie di trasformazioni e che tutti i rituali corrispettivi hanno uno svolgimento comune. Osserva che l'uomo è esposto costantemente ai passaggi di frontiera, per esempio attraverso il cambio di residenza, il cambio del lavoro, gli sconvolgimenti politici, a causa dell'invecchiamento, la perdita di conviventi o altre disgrazie. Lo scopo dei riti è di accompagnare le persone nel transito da una fase della vita all'altra. Durante i suoi studi van Gennep ha osservato che molti riti di passaggio comprendono tre fasi: la separazione, la transizione e la reintegrazione. Nella prima fase l'individuo è separato dall'ambiente in cui vive. Nella seconda fase, il fulcro del rito, l'uomo oltrepassa un confine simbolico. Nella terza la persona è reintegrata nella vita quotidiana in una nuova posizione sociale. Nella fiaba "La serpe Pippina" c'è ritrovabile tutta una serie di elementi tipici che la fiaba ha adottato dai riti di passaggio e specialmente quello dell'iniziazione.

Nel capitolo dieci il significato dei diversi simboli viene elaborato. Le fiabe parlano in simboli e il simbolismo delle fiabe ha una propria lingua. Abbiamo bisogno di capire questi simboli se vogliamo comprendere il significato di fiabe, miti e sogni. I diversi simboli della fiaba "La serpe Pippina" sono spiegati e interpretati in dettaglio in questo capitolo. Figure, oggetti diversi, simboli della natura, animali, colori e numeri, che sono presenti in "La serpe Pippina", vengono interpretati in modo psicologico e antropologico.

Il capitolo undici chiarisce la connessione tra i sogni e le fiabe. Secondo Freud, la personalità di una persona è divisa in tre istanze: *Es*, *Io* e *Super Io*. L'*Es* è l'istanza inconscia nell'uomo. Non è altro che l'istinto ed è governato da stimoli. L'*Es* non prende in considerazione la logica e non ha principi etici. Quest'istanza rappresenta le inclinazioni e i desideri. L'*Io* è la parte consapevole e cosciente, con cui identifichiamo noi stessi. È la parte ragionevole che spesso entra in conflitto con l'*Es* a causa degli stimoli che sono repressi dalle regole comportamentali. L'*Io* è il contatto diretto della psiche con la realtà e combatte per stabilire l'armonia. L'*Io* tenta di scoprire dei compromessi tra le esigenze dell'*Es* e del *Super Io*. Il *Super Io* è la parte dell'animo che domina le nostre pulsioni e le esamina, ad esempio facendoci sentire imbarazzo o sentire in colpa. Il *Super Io* è la coscienza morale, l'insieme di regole, norme e divieti che sono stati assorbiti dal bambino nei primi anni di vita e che lo accompagnano continuamente, anche in forma

inconsapevole. Le istanze dell'*Es*, *Io* e *Super Io* si trovano anche esplicitamente nella fiaba "La serpe Pippina". Il re rappresenta il *Super Io*. Guida l'avvenimento della fiaba e si reca verso il fiume Giordano per ricevere i nastri dalle fate allo scopo di trasformare la serpe nera. I genitori di Pippina e il giardiniere presentano anche il ruolo del *Super Io*, perché favoriscono lo sviluppo ulteriore di Pippina. L'eroina Pippina raffigura l'*Io* e si trova nella fase d'iniziazione. Anche suo fratello Baldellone fa parte della sua personalità. L'*Es* viene rappresentato dal mare tempestoso e funesto, dalla nave, dalla serpe spaventosa e dalle fate. La ragazza di Baldellone rappresenta degli aspetti distruttivi e ingiusti. Solo dopo l'omicidio della ragazza, Pippina può raggiungere la sua maturità completa.

Nel capitolo dodici viene presentata la teoria degli archetipi di Jung. Secondo Jung, la vicenda raccontata in una fiaba è la storia dell'anima dell'uomo. Gli archetipi sono rappresentazioni di concetti e istinti arcaici e innati. Si radicano nell'inconscio collettivo: la dimensione spirituale, dove sono collezionati tutti i ricordi primordiali degli uomini, una struttura universale. I contenuti dell'inconscio collettivo non sono mai stati consapevoli e non sono ottenuti personalmente, ma devono la loro presenza unicamente all'eredità. Gli archetipi centrali nella fiaba "La serpe Pippina" sono i seguenti: l'Animus, la Persona, l'Ombra, il Sé e l'archetipo della Madre.

L'Anima è l'immagine del femminile che ogni uomo possiede e rappresenta la parte inconscia femminile della personalità dell'uomo. L'archetipo dell'Anima comprende le qualità ritenute femminili, per esempio i sentimenti, la capacità di amare, i capricci, le ipotesi, le sensazioni e in particolare il rapporto con l'inconscio. Il modo in cui viene visualizzata l'Anima è influenzato dal carattere della madre. L'archetipo dell'Animus è invece l'immagine del maschile che ogni essere femminile possiede. L'Animus è l'uomo interiore nella donna e rappresenta tutte le caratteristiche ritenute maschili, per esempio l'avventura, la potenza, l'entusiasmo, la forza, la flessibilità e la sicurezza. L'immagine dell'Animus viene plasmata dal padre. L'Animus e l'Anima possono possedere delle caratteristiche positive e negative.

L'archetipo della Persona (del gr. "maschera") è il ruolo che giochiamo di fronte agli altri, il modo in cui ci presentiamo al pubblico e al mondo. L'archetipo dell'Ombra è la nostra parte oscura, spiacevole e cattiva. Rappresenta una parte inconscia dell'individualità, caratterizzata da inclinazioni ed istinti. L'archetipo del Sé è la totalità della psiche umana e comprende gli aspetti della personalità tanto istintivi come consapevoli e mira ad armonizzare l'anima. Sorge nelle fiabe ad esempio in forme astratte come il circolo, il quadrato o la croce. Il Sé indica l'integrità della persona, comprende la psiche totale.

Nell'Animus, rappresentato dal re, sono simboleggiate le caratteristiche maschili, positive e coraggiose di Pippina. L'archetipo della Madre regala all'eroina Pippina la sicurezza, poi Pippina si allontana dalla famiglia e viaggia attraverso il mare, un simbolo per l'insicurezza, il rischio e il pericolo in un mondo sconosciuto. Il Sè viene rappresentato da Pippina nel momento in cui, verso la fine della fiaba, raggiunge il suo aspetto definitivo. Superando degli ostacoli e dei problemi difficili, Pippina si trasforma da una ragazza ingenua e immatura in un personaggio completo e assoluto, che ha integrato tutte le caratteristiche essenziali e vitali. L'Ombra viene rappresentata dalla compagna di Baldellone, perché vuole raggiungere la meta con ingiustizia, cioè, vuole diventare regina, tradisce il suo fidanzato e ha l'intenzione d'influenzare in modo negativo lo sviluppo naturale di Pippina. La nostra eroina Pippina apparisce al mondo esterno come personaggio versatile: prima come una bambina affettuosa, poi come serpente nero e repellente, una fase in cui anche lei raffigura l'archetipo dell'ombra, e dopo la sua trasformazione come donna attraente e matura.

Il capitolo tredici si riferisce alle funzioni psicologiche delle fiabe presentate da Bruno Bettelheim. Le fiabe sono un metodo arcaico per trasmettere esperienza e saggezza. Tra i bambini le fiabe sono molto popolari soprattutto perché sono importanti per il loro sviluppo psichico. Oggi tutti sanno che le fiabe non sono solo divertenti, ma stimolano anche la fantasia e hanno un importante valore didattico. La fiaba informa sui problemi interiori degli esseri umani e sulla possibilità di superare le difficoltà e gli ostacoli nella vita. Le tensioni interne di un bambino sono rappresentate in modo tale che ognuno le capisce inconsciamente. Le fiabe sono un arricchimento per i bambini perché li divertono, promuovendo il loro sviluppo personale. Dopotutto, la fiaba aiuta il bambino a raggiungere una coscienza più matura e adulta, gli dà un senso di fiducia in sé, lo incoraggia e aumenta l'autostima.

Il capitolo quattordici descrive le diverse possibilità per lavorare con le fiabe a scuola. In generale, le fiabe sono discusse in classe nella scuola primaria e nel periodo di sviluppo puberale dei bambini. Tuttavia, anche per le classi più elevate le fiabe sono una lettura stimolante perché gli studenti capiscono le connessioni psichiche. Le fiabe sono particolarmente adatte per i giochi di ruolo in classe. Quindi, la competenza linguistica è promossa e l'interazione sociale viene anche praticata e migliorata. Inoltre, le fiabe possono dare un contributo importante per l'apprendimento di una lingua straniera. La fiaba è ideale come tema interdisciplinare, perché cultura, arte, religione, geografia e lingue straniere sono coinvolte. A mio parere, le fiabe sono preziose per quanto riguarda il

valore didattico ed educativo, perché risvegliano la gioia della lettura, facilitano l'accesso alla letteratura, incoraggiano la fantasia del bambino, e soprattutto perché sono una preparazione preziosa per la vita futura.

IV. Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Calvino, Italo: *Fiabe italiane. Raccolte dalla tradizione popolare durante gli ultimi cento anni e trascritte in lingua dai vari dialetti*, prefazione di Mario Lavagetto. Milano: Mondadori 1996³

Sekundärliteratur

Aarne, Antti/Stith Thompson: *The types of the folktale. A classification and bibliography*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia 1961²

Aarne, Antti: *Leitfaden der vergleichenden Märchenforschung*. Hamina: Suomalaisen Tiedeakatemian Kustantama 1913 FF Communications 13

Aarne, Antti: *Verzeichnis der Märchentypen*. Helsinki: Suomalaisen Tiedeakatemian Toimituksia 1910 FF Communications 3

Adam, Klaus-Uwe: *Therapeutisches Arbeiten mit Träumen. Theorie und Praxis der Traumarbeit*. Berlin/Heidelberg: Springer 2000

Barenghi, Mario: *Calvino*. Bologna: Il Mulino 2009

Baroni, Giorgio: *Italo Calvino. Introduzione e guida allo studio dell'opera calviniana*. Firenze: Le Monnier 1990 ristampa aggiornata

Bausinger, Hermann: *Formen der "Volks poesie"*. Berlin: Schmidt Verlag 1968

Becker, Richarda: *Die weibliche Initiation im ostslawischen Zaubermärchen. Ein Beitrag zur Funktion und Symbolik des weiblichen Aspektes im Märchen unter besonderer Berücksichtigung der Figur der Baba-Jag*. Wiesbaden: MZ Verlagsdruckerei 1990

Beer, Ulrich: *Was Farben uns verraten*. München: mvgVerlag 1995²

Berg, Henk de: *Freuds Psychoanalyse in der Literatur- und Kulturwissenschaft. Eine Einführung*. Tübingen/Basel: Narr Francke Verlag 2005

Bettelheim, Bruno: *Kinder brauchen Märchen*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1983⁶

- Bloch, Walter: *Ganz werden. Eine praktische Einführung in die Psychologie C.G. Jungs.* Basel: Sphinx Verlag 1993
- Bonura, Giuseppe: *Invito alla lettura di Italo Calvino.* Milano: Mursia 1973²
- Brumlik, Micha: *C.G. Jung zur Einführung.* Hamburg: Junius 1993
- Butler-Bowdon, Tom: *50 Klassiker der Psychologie.* Heidelberg: mvgVerlag 2007
- Calvino, Italo: *Sulla fiaba.* Torino: Giulio Einaudi 1988
- Cambi, Franco: *Itinerari nella fiaba. Autori, testi, figure.* Firenze: ETS 1999
- Cotterell, Arthur: *Die Enzyklopädie der Mythologie.* Reichelsheim: EDITION XXL 1999
- Cruso, Sarah: *Guida alla letteratura di Italo Calvino. Fiabe italiane.* Roma: Carocci 2007
- Derungs, Kurt: *Struktur des Zaubermärchens I. Methodologie und Analyse.* Bern/Stuttgart/Wien: Haupt 1994
- Doderer, Klaus: *Fabeln. Formen Figuren Lehren.* Zürich/Freiburg: Atlantis Verlag 1970
- Ecker, Hans-Peter: *Die Legende. Kulturanthropologische Annäherung an eine literarische Gattung.* Stuttgart: J.B. Metzler 1993
- Eliade, Mircea: *Das Heilige und das Profane. Vom Wesen des Religiösen.* Hamburg: Rowohlt 1990
- Eliade, Mircea: *Das Mysterium der Wiedergeburt. Versuch über einige Initiationstypen.* Frankfurt am Main: Insel Verlag 1988
- Franz, Marie-Louise von: *Psychologische Märcheninterpretationen.* München: Kösel-Verlag 1986
- Freud, Sigmund: *Die Traumdeutung.* Frankfurt am Main: Fischer Verlag 1999
- Frigessi, Delia (Hrsg.): *Inchiesta sulle fate. Italo Calvino e la fiaba.* Bergamo: Lubrina 1988
- Fromm, Erich: *Märchen, Mythen und Träume. Eine Einführung zum Verständnis von Träumen, Märchen und Mythen.* Zürich: Diana Verlag 1957
- Gennep, Arnold van: *Übergangsriten. les rites de passage.* Frankfurt/Main: Campus Verlag 2005³

- Gibson, Clare: *Zeichen und Symbole. Ursprung, Geschichte, Bedeutung*. München: Könenmann 2005
- Grimm, Jacob und Wilhelm: *Die deutschen Sagen*. Bd. 1. Berlin: Nicolai 1816
- Gutter, Agnes: *Märchen und Märe. Psychologische Deutung und pädagogische Wertung*. Solothurn: Antonius-Verlag 1968
- Hasubek, Peter (Hrsg.): *Die Fabel. Theorie, Geschichte und Rezeption einer Gattung*. Berlin: Schmidt Verlag 1982
- Heindrichs, Ursula/Heindrichs, Heinz-Albert (Hrsg.): *Zauber Märchen. Forschungsberichte aus aller Welt*. München: Eugen Diederichs Verlag 1998
- Heller, Eva: *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, Kreative Farbgestaltung*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag 1989
- Hösle, Johannes: *Die italienische Literatur der Gegenwart. Von Cesare Pavese bis Dario Fo*. München: C.H.Beck'sche Verlagsbuchhandlung Beck 1999
- Jacobi, Jolan: *Die Psychologie von C.G. Jung. Eine Einführung in das Gesamtwerk*. Frankfurt am Main: Rascher Verlag Zürich 1949³
- Jacoby, Mario/Kast, Verena/Riedel, Ingrid: *Das Böse im Märchen*. Freiburg/Basel/Wien: Herder 1994
- Jaffé, Aniela (Hrsg.): *Erinnerungen, Träume, Gedanken von C.G. Jung*. Solothurn: Walter-Verlag 1984
- Jolles, André: *Einfache Formen: Legende, Sage, Mythe, Rätsel, Spruch, Kasus, Memorabile, Märchen, Witz*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 1972
- Jung, C.G.: *Archetypen*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2004¹¹
- Jung, C.G.: *Archetypen*. 11 Bände. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1990
- Jung, C. G.: *Die Archetypen und das kollektive Unbewußte*. Olten/Freiburg: Walter Verlag 1980⁴
- Jung, C. G.: *Die Archetypen und das kollektive Unbewußte*. Olten/Freiburg: Walter Verlag 1976

- Jung, C. G.: *Der Mensch und seine Symbole*. Olten: Walter Verlag 1968¹²
- Jung, C.G.: *Über psychische Energetik und das Wesen der Träume*. Zürich: Rascher Verlag 1948²
- Jung, C.G.: *Psychologie und Religion. Die Terry Lectures 1937 gehalten an der Yale University*. Zürich: Rascher Verlag 1947
- Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973
- Kast, Verena: *Die Dynamik der Symbole, Grundlagen der Jungschen Psychotherapie*. Olten: Walter-Verlag 1990
- Keller, Walter/Rüdiger, Lisa: *Italienische Märchen*. Düsseldorf/Köln: Eugen Diederichs Verlag 1959
- Klotz, Volker: *Das europäische Kunstmärchen. Fünfundzwanzig Kapitel seiner Geschichte von der Renaissance bis zur Moderne*. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung 1985
- Kurth Dieter/Hans Reichardt/Jörn Hennig: *Was ist Was? Das alte Ägypten*. Nürnberg: Tessloff Verlag 2008
- Laiblin, Wilhelm (Hrsg.): *Märchenforschung und Tiefenpsychologie. Mit einem Vorwort von Verena Kast*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1995⁵
- Lambertino, Antonio (Hrsg.): *Psychoanalyse und Moral bei Freud*. Bonn: Bouvier 1994
- Lamping, Dieter (Hrsg.): *Handbuch der literarischen Gattungen*. Stuttgart: Kröner Verlag 2009
- Lavagetto, Mario: *Dovuto a Calvino*. Torino: Bollati Boringhieri 2001
- Lavagetto, Mario: *Italo Calvino. Sulla fiaba*. Torino: Einaudi 1988
- Leibfried, Erwin: *Fabel*. Stuttgart: J.B. Metzler 1982⁴
- Lenz, Friedel: *Bildsprache der Märchen*. Stuttgart: Urachhaus 1972²
- Leyen, Friedrich von der: *Das Märchen*. Heidelberg: Quelle/Meyer 1958

- Lipton, Bruce H.: *Intelligente Zellen. Wie Erfahrungen unsere Gene steuern*. Burgrain: KOHA-Verlag 2007⁴
- Lüthi, Max: *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen*. Tübingen und Basel: Narr 2005¹¹
- Lüthi, Max: *Märchen*. Weimar/Stuttgart: J.B. Metzler/Carl Ernst Poeschel Verlag 2004¹⁰
- Lüthi, Max: *Das Volksmärchen als Dichtung. Ästhetik und Anthropologie*. Göttingen: Vandenhoeck/Ruprecht Verlag 1990²
- Lüthi, Max: *Volksmärchen und Volkssage. Zwei Grundformen erzählender Dichtung*. Bern: Francke 1975³
- Malato, Enrico: *Storia della letteratura italiana*. Roma: Salerno Editrice 2000
- Mayer, Mathias/Tismar Jens: *Kunstmärchen*. Stuttgart/Weimar: Metzler 1997³
- Metzeltin, Michael/Thir, Margit: *Erzählgenese. Ein Essai über Ursprung und Entwicklung der Textualität*. Wien: 3 Eidechsen 1998²
- Mincu, Marin: *Mito – fiaba - canto narrativo. La trasformazione dei generi letterari*. Roma: Bulzoni 1986
- Moacanin, Radmila: *Archetypische Symbole und tantrische Geheimlehren. Der tibetische Buddhismus im Licht der Psychologie C.G. Jungs*. Interlaken: Ansata Verlag 1988
- Neel, Ann F.: *Handbuch der psychologischen Theorien*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag 1983
- Neuhaus, Stefan: *Märchen*. Tübingen/Basel: Narr Francke Attempto Verlag 2005
- O'Connor Peter: *Innere Welten. C.G. Jung verstehen – sich selbst verstehen*. Berlin: Simon/Leutner 1986
- Petzoldt, Leander: *Einführung in die Sagenforschung*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2001²

- Peuckert, Will-Erich: *Deutsches Volkstum in Märchen und Sage, Schwank und Rätsel*. Berlin: de Gruyter 1938
- Pöge-Alder, Kathrin: *Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen*. Tübingen: Narr 2011²
- Propp, Vladimir: *Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens*. München/Wien: Hanser Verlag 1987
- Propp, Vladimir: *Morphologie des Märchens*. München: Hanser Verlag 1972
- Ranke, Kurt: *Die Welt der Einfachen Formen. Studien zur Motiv-, Wort- und Quellenkunde*. Berlin/New York: de Gruyter 1978
- Rosenfeld, Hellmut: *Legende*. Stuttgart: Metzler 1982⁴
- Röhrich, Lutz: *Märchen und Wirklichkeit. Eine volkskundliche Untersuchung*. Wiesbaden: Franz Steiner Verlag 1956
- Röth, Diether/Kahn, Walter (Hrsg.): *Märchen und Märchenforschung in Europa*. Frankfurt am Main: Haag/Hercher 1993
- Scarpa, Domenico: *Italo Calvino*. Milano: Mondadori 1999
- Serra, Francesca: *Calvino*. Roma: Salerno Editrice 2006
- Strassner, Erich: *Schwank*. Stuttgart: J.B. Metzler 1968
- Stumpfe, Ortrud: *Die Symbolsprache der Märchen*. Münster: Aschendorff 1965
- Thompson, Stith: *The Folktale*. Berkeley: University of California Press 1977
- Thompson, Stith: *Motif-Index of Folk-Literature. A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books and Local Legends*. Bloomington: Indiana University Press 1955
- Vries, Jan de: *Betrachtungen zum Märchen. Besonders in seinem Verhältnis zu Heldensage und Mythos*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia 1954
- Weiler, Gerda: *Der enteignete Mythos. Eine feministische Revision der Archetypenlehre C.G. Jungs und Erich Neumanns*. Frankfurt/Main, New York: Campus Verlag 1991

Wührl, Paul-Wolfgang: *Das deutsche Kunstmärchen. Geschichte, Botschaft und Erzählstrukturen*. Heidelberg: Quelle/Meyer 1984

Nachschlagewerke

Auffahrt, Christoph/Bernard, Jutta/Mohr, Hubert (Hrsg.): *Metzler Lexikon Religion*. Bd. 2. *Gegenwart- Alltag- Medien*. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 1999

Bauer, Wolfgang/Irmtraud, Dümotz/Sergius, Golowin: *Lexikon der Symbole*. Wiesbaden: Fourier 1985⁷

Becker, Udo: *Lexikon der Symbole*. Freiburg im Breisgau/Wien/Freiburg/Basel: Herder 1992

Best, Otto F.: *Handbuch literarischer Fachbegriffe*. Frankfurt: Fischer 1994

Bosco, Umberto: *Dizionario Enciclopedico Italiano*. Bd. 4. Roma: Istituto della Enciclopedia italiana 1970

Brednich, Rolf Wilhelm: *Enzyklopädie des Märchens*. Bd.6. *Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung*. Berlin/New York: de Gruyter 1990

Burdorf, Dieter/Fasbender, Christoph/Moennighoff, Burkhard (Hrsg.): *Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen*. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler 2007³

Butzer, Günter/Jacob, Joachim (Hrsg.): *Metzler Lexikon literarischer Symbole*. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler 2008

Caprettini, Gian Paolo (Hrsg.): *Dizionario della fiaba italiana. Simboli, personaggi, storie delle fiabe regionali*. Roma: Meltemi 2000

Chevalier, Jean/ Gheerbrant, Alain: *Dizionario dei simboli. Miti, sogni, costumi, gesti, forme, figure, colori, numeri*. Milano: Rizzoli 2006

Felici, Lucio (Hrsg.): *La nuova enciclopedia della letteratura Garzanti. Gli autori di ogni tempo, i movimenti, i gruppi, le riviste, le forme e i generi; profili delle letterature maggiori e minori riassunti delle opere; glossario di metrica, retorica e stilistica*. Milano: 1985

Hark, Helmut: *Lexikon Jungscher Grundbegriffe*. Freiburg im Breisgau/Olten: Walter-Verlag 1988

Hess, Rainer/Frauenrath Mireille/Siebenmann Gustav: *Literaturwissenschaftliches Wörterbuch für Romanisten*. Frankfurt am Main: Athenäum Verlag 1971

Lurker, Manfred (Hrsg.): *Wörterbuch der Symbolik*. Bd. 464, Stuttgart: Kröner Verlag 1991

Lurker, Manfred (Hrsg.): *Wörterbuch der Symbolik*. Bd. 464, Stuttgart: Kröner Verlag 1979

Marchese, Angelo: *Dizionario di retorica e di stilistica. Arte e artificio nell'uso delle parole retorica, stilistica, metrica, teoria della letteratura*. Milano: Arnoldo Mondadori editore 1978

Michel, Christian: *Kleines psychologisches Wörterbuch*. Freiburg: Herder 1991³

Mohr, Gerd-Heinz: *Lexikon der Symbole. Bilder und Zeichen der christlichen Kunst*. Freiburg/Basel/Wien: Herder 1991

Zerbst, Marion: *Das große Lexikon der Symbole. Zeichen, Schriften, Marken, Signale*. Leipzig: Seemann Verlag 2003

Zingarelli, Nicola: *Lo Zingarelli 2008*. Bologna: Zanichelli 2007¹²

Aufsätze/Beiträge in Sammelwerken

Bronzini, Giovanni Battista: „Märchen in Italien“, In: Röth, Diether/Kahn, Walter (Hrsg.): *Märchen und Märchenforschung in Europa. Ein Handbuch*. Frankfurt am Main: Haag/Herchen 1993

Cambi, Franco: „Struttura e funzione della fiaba“, In: Cambi, Franco (Hrsg.): *Itinerari nella fiaba. Autori, testi, figure*. Pisa: ETS 1999

Casali, Elide: „Calvino e la tradizione fiabistica dell'Emilia e della Romagna“, In: Frigessi, Delia (Hrsg.): *Inchiesta sulle fate. Italo Calvino e la fiaba*. Bergamo: Lubrina 1988

Catarsi, Enzo: „Leggere e raccontare le fiabe“, In: Cambi, Franco (Hrsg.): *Itinerari nella fiaba. Autori, testi, figure*. Pisa: ETS 1999

- Clerici, Luca: „Il progetto editoriale delle Fiabe italiane“, In: Frigessi, Delia (Hrsg.): *Inchiesta sulle fate. Italo Calvino e la fiaba*. Bergamo: Lubrina 1988
- Cocchiara, Giuseppe: „Auf den Spuren Benfeys“, In: Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973
- Eliade, Mircea: „Wissenschaft und Märchen“, In: Karlinger, Felix, (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973
- Franz, M.-L.: „Der Individuationsprozess“, In: Jung, C.G.: *Der Mensch und seine Symbole*. Olten: Walter 1968
- Freud, Sigmund: „Märchenstoffe in Träumen“, In: Laiblin, Wilhelm (Hrsg.): *Märchenforschung und Tiefenpsychologie*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1995
- Freud, Sigmund: „Das Ich und das Es“, In: *Studienausgabe. Bd. III. Psychologie des Unbewußten*. Frankfurt am Main: Fischer 1975
- Halbfas, Hubertus: „Der Paradisgarten“, In: Heindrichs, Ursula (Hrsg.): *Zauber Märchen. Forschungsberichte aus aller Welt*. München: Diederichs 1998
- Lavagetto, Mario: „Prefazione“, In: Calvino, Italo: *Fiabe italiane. Raccolte dalla tradizione popolare durante gli ultimi cento anni e trascritte in lingua dai vari dialetti*. Milano: Mondadori 1996
- Leyen, Friedrich von der: „Zur Entstehung des Märchens“, In: Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973
- Leyen, Friedrich von der: „Der Ursprung des Märchens“, In: Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973
- Lo Nigro, Sebastiano: „Die Formen der erzählenden Volksliteratur“, In: Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973
- Lüthi, Max: „Psychologie des Märchens“, In: Laiblin, Wilhelm (Hrsg.): *Märchen und Tiefenpsychologie*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1995

- Naumann, Hans: „Sage und Märchen“, In: Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973
- Panzer, Friedrich: „Märchen“, In: Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1973
- Ranke, Kurt: „Betrachtungen zum Wesen und zur Funktion des Märchens“, In: Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973
- Reuschel, Karl: „Entstehung und Verbreitung der Volksmärchen“, In: Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973
- Röhrich, Lutz: „Märchen und Märchenforschung heute“, In: Röth, Diether/Kahn, Walter (Hrsg.): *Märchen und Märchenforschung in Europa*. Frankfurt am Main: Haag/Herchen 1993
- Röhrich, Lutz: „Max Lüthi – Ein Europäischer Märchenforscher“, In: Röth, Diether/Kahn, Walter (Hrsg.): *Märchen und Märchenforschung in Europa*. Frankfurt am Main: Haag/Hercher 1993
- Spanner, Werner: „Das Märchen als Gattung“, In: Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973
- Sydow, Carl Wilhelm von: „Märchenforschung und Philologie“, In: Karlinger, Felix (Hrsg.): *Wege der Märchenforschung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1973

V. Anhang

Inhaltsangabe - Das Märchen „La serpe Pippina“

Ein Kaufmann in Palermo ist sehr reich und wohlhabend. Doch plötzlich trifft ihn ein großes Unglück und er verarmt gänzlich, sodass er den Hunger seiner fünf Sprösslinge nicht mehr stillen kann. Baldellone, der älteste Sohn, geht nach Paris, um dem Leid zu entfliehen und macht dort eine große Karriere als General. Die Mutter erwartet unversehens noch eine Tochter. Eines Tages entdeckt das Mädchen einen Haufen Goldmünzen im Stroh. Daraufhin beschließen die glücklichen Eltern, ihre Tochter zu verzaubern und sie wird den Feen in Mezzomonreale vorgestellt. Die Feen erklären den Ablauf der Verzauberung und bereiten vier besondere Brötchen zu, mit deren Hilfe sie Pippina mit einem Zauber belegen.

Doch die Frau des Bäckers verzehrt eines der verzauberten Brote und knetet als Ersatz ein Brötchen aus gewöhnlichem Mehl, Wasser aus dem Graben und Asche zusammen. Während der Zeremonie sagt die erste Fee, wenn sich die Tochter die Haare kämmt, werden ihr wertvolle Diamanten und Perlen aus den Haaren fallen. Die zweite Fee wünscht ihr, dass sie noch schöner werden wird als sie ohnedies schon ist. Die dritte Fee bewirkt, dass sie alle Früchte, die sie sich wünscht, erscheinen lassen kann. Die vierte Fee ist verärgert, weil ihr die Asche, welche sich im Brötchen befand, ins Auge spritzt. Sie verwünscht Pippina, denn wenn sie die Sonne sieht, wird sie sich unweigerlich in eine schwarze Schlange verwandeln.

Baldellone behauptet in Paris, dass seine Eltern steinreich wären. Daraufhin entsendet der König einen Ritter nach Palermo und tatsächlich leben seine Eltern in Saus und Braus. Als die Dunkelheit anbricht, erscheint die wunderschöne Tochter Pippina. Der Ritter erzählt dem König von dieser charmanten Schwester Baldellones. Nun soll Baldellone seine Schwester zum König bringen, denn dieser möchte sie zur Frau nehmen. Auf dem Weg nach Palermo nimmt Baldellone seine Freundin mit. Das Mädchen ist jedoch sehr neidisch auf Pippina und will nicht, dass der König Baldellones Schwester zur Frau nimmt.

Nach einigen Tagen legen sie mit dem Schiff ab und begeben sich auf die Reise zurück zum König. Pippina und die Freundin Baldellones werden gut in eine Kiste eingeschlossen, damit sie keine Sonnenstrahlen abbekommen. Die neidische Weggefährtin nimmt ein Messer und öffnet die Kiste. Plötzlich fällt ein Sonnenstrahl auf Pippina. Daraufhin verwandelt sie sich in eine schwarze Schlange und verkriecht sich im Garten des Königs. Da jetzt Baldellones Schwester als Schlange verschwunden ist, schlägt Baldellones

Freundin vor, sie als seine Schwester dem König vorzustellen. Der König heiratet die angebliche Schwester von Baldellone. Eines Tages befiehlt die Königin Baldellone, Feigenfrüchte aufzutreiben, sonst würde er geköpft. Im Garten erscheint plötzlich Pippina, die schwarze Schlange. Sie zaubert die Feigen herbei. Nun möchte die Königin Marillen und Kirschen, und Baldellone wendet sich wieder an Pippina. Doch Pippina ist nicht in der Lage Birnen zu zaubern, und daraufhin wird Baldellone getötet.

Um Mitternacht erscheint Pippina als wunderschöne Frau verschleiert dem Gärtner und zeigt sich in ihrer ganzen Schönheit. Sie erzählt ihm ihr bitteres Schicksal. Der Gärtner bringt jeden Tag dem König einen Blumenstrauß und überreicht ihm Perlen und Edelsteine, die aus Pippinas Haar gefallen sind. Der König trifft Pippina um Mitternacht im Garten, ist von ihrer Schönheit verzaubert und möchte ihr helfen, den Fluch loszuwerden. Daraufhin sagt Pippina zum König, dass er die Feen, welche ihre Gewänder im Fluss Jordan waschen, aufsuchen muss, um sie von dem bösen Fluch zu befreien. Die Feen tragen verschiedenfarbige Bänder in ihren Haarzöpfen. Der König soll die Gewänder der Feen nehmen und sie ihnen nicht wieder zurückgeben. Dann wird die erste ihm das grüne Band zuwerfen, die zweite das rote, die dritte das blaue und die vierte das weiße Band. Die vierte Fee, welche Pippina verwunschen hat, muss auch ihren Haarschopf lassen. Erst nachdem er die farbigen Bänder und den Haarschopf erhalten hat, soll er ihnen die Kleidung wiedergeben. Nur so wird der Fluch entfernt. Der König berührt die Schlange Pippina mit dem weißen Band und dem Zopf der vierten Fee, und plötzlich verwandelt sich Pippina wieder in das wunderschöne, junge Mädchen, das sie einst war.

Der König befiehlt dem Gärtner, Pippina mit an Bord eines Schiffes zu nehmen, aufs Meer hinaus zu fahren und nach einigen Tagen unter der englischen Flagge zurückzukehren. Die Königin steigt auf das Schiff, um die Verwandten zu empfangen und erblickt plötzlich Pippina. Der König fragt die Königin, welche Strafe die Frau verdienen würde, die ein solch schönes Mädchen gänzlich zu Grunde richtete. Die Königin antwortet, dass sie aus dem Fenster geworfen werden müsste, um dann auf dem Scheiterhaufen verbrannt zu werden. Der Betrug fliegt auf, und daraufhin lässt der König die Königin aus dem Fenster werfen und verbrennen. Dann schreiten Pippina und der König in den Garten und heben den Grabstein von Baldellones Grab auf. Pippina pinselt den Körper ihres Bruders mit einer Salbe ein, und plötzlich erwacht Baldellone. Der König und Pippina feiern eine wunderschöne Hochzeit. (vgl. Calvino, 1996, S. 825-833)