

Fachartikel aus:  
Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften, Heft 11 (2026)

Titel:  
Das konzeptuelle Modell des Zaubermärchens und seine digitale Umsetzung

Autor\*in:  
Elguja Dadunashvili


Kontakt: [elguja.dadunashvili@uni-jena.de](mailto:elguja.dadunashvili@uni-jena.de)  
Institution: Friedrich-Schiller-Universität Jena  
GND: [133557154](#) ORCID: [0000-0002-5434-0815](#)  
Contribution (CRediT): [Conceptualization](#) | [Methodology](#) | [Software](#) | [Writing – original draft](#)

---

DOI des Beitrags:  
[10.17175/2026\\_007](https://doi.org/10.17175/2026_007)

Nachweis im OPAC der Herzog August Bibliothek:  
[1963833872](#)

Erstveröffentlichung:  
04.06.2026

Lizenz:  
Sofern nicht anders angegeben 

Letzte Überprüfung aller Verweise:  
11.03.2026

Format:  
PDF ohne Paginierung, Lesefassung

GND-Verschlagwortung:  
[Märchenforschung](#) | [Zaubermärchen](#) | [Annotation](#) | [Textanalyse](#) | [Vergleichende Literaturwissenschaft](#)

Empfohlene Zitierweise:  
Elguja Dadunashvili: Das konzeptuelle Modell des Zaubermärchens und seine digitale Umsetzung. In: Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften 11 (2026). 04.06.2026. HTML / XML / PDF. DOI: [10.17175/2026\\_007](https://doi.org/10.17175/2026_007)

Elguja Dadunashvili

# Das konzeptuelle Modell des Zaubermärchens und seine digitale Umsetzung

## Abstract

Ziel dieser Arbeit ist es, einen zuverlässigen Ansatz zur theoretischen Formalisierung des Märchens zu entwickeln und die Möglichkeit der maschinellen Umsetzung dieses Ansatzes zu demonstrieren. Die wichtigste Erkenntnis ist die Identifizierung des ›Auftritts einer handlungstragenden Person‹ als bisher fehlendes objektivierbares Kriterium zur Erfassung des kleinsten Strukturelements im Märchen, des sogenannten Motivs. Der erste Teil dieser Arbeit beschreibt das auf diesen Erkenntnissen basierende System der Handlungskategorien und der handlungstragenden Figuren. Anschließend wird versucht, die universelle Struktur des Märchens zu schematisieren. Im nächsten Abschnitt widmet sich die Arbeit der Bereitstellung von Markup als Mittel zur standardisierten Kodierung des Inhalts. Daraufhin wird der digitale Assistent vorgestellt, der für die semiautomatische Annotation des volkstümlichen Märchens entwickelt wurde. Zudem wird das Tool zur visualisierten Darstellung der annotierten Daten präsentiert.

The aim of this study is to develop a reliable approach to the theoretical formalization of the fairy tale and to demonstrate the possibility of implementing this approach computationally. The most important finding is the identification of the ›appearance of an action-bearing subject‹ as an objective criterion – previously lacking – for determining the smallest structural element of the fairy tale, the motif. In light of these insights, the first part of this study categorizes the actions and the corresponding actors involved in their realization. This is followed by an attempt to schematize the universal structure of the fairy tale. The next section is dedicated to providing markup as a means for the standardized encoding of content. Subsequently, the digital assistant developed for the semi-automatic annotation of the folk tale is presented. In addition, the tool for the visualized representation of the annotated data is introduced.

## 1. Forschungsstand

Angesichts ihrer angeblich einfachen Formen und stabil wiederholbaren Elemente sind Genres der mündlichen Überlieferung beliebte Objekte zur Demonstration der Effektivität analytischer und generativer Modelle der künstlichen Intelligenz. Viele dieser Ansätze basieren auf dem wissenschaftlichen Erbe der Finnischen Schule, insbesondere auf den ATU- und MIT-Klassifikationssystemen.<sup>1</sup> Sie beschränken sich jedoch meist darauf, diese Instrumentarien zu digitalisieren, ohne ihre Grundmethoden im Sinne der Anforderungen und Verfahren der Digitalen Geisteswissenschaften grundlegend zu reformieren.<sup>2</sup> Weiterhin ist es verbreitet, die durch die strukturalistische Analyse des Märchens erfassten Textbausteine – die sogenannten Propp'schen Funktionen – zu formalisieren und ihre maschinelle Erkennbarkeit zu überprüfen.<sup>3</sup>

[1]

Im Gegensatz zu diesen Ansätzen, die als Retrodigitalisierung traditioneller Methoden verstanden werden können, konzentriert sich die vorliegende Arbeit auf die Entwicklung einer qualitativ neuen, auf digitalen Verfahren basierenden Methodik zur Beantwortung klassischer Fragestellungen der vergleichenden Märchenforschung. Die zentrale Aufgabe dieses neuen Ansatzes besteht in der formalisierten Erschließung des Forschungsobjekts – nicht in der bloßen Anpassung vorhandener Erkenntnisse und Systeme an digitale Anwendungen. In diesem Sinne versteht sich die automatische Analyse des Märchens in der vorliegenden Untersuchung zunächst als Test der Formalisierung des Forschungsobjekts und erst in zweiter Linie als

[2]

<sup>1</sup> Hier und im Folgenden gilt ATU als Abkürzung für den sogenannten Aarne-Thompson-Uther-Index. Er basiert auf dem erstmals 1910 von Antti Aarne herausgegebenen Verzeichnis der Märchentypen, das 1928 und 1961 von Stith Thompson sowie 2004 von Hans-Jörg Uther überarbeitet wurde: Aarne 1910; Thompson (Übers.) 1928; Thompson (Übers.) 1961; Uther 2004. MIT (Motif-Index Thompson) gilt als Abkürzung für: Thompson 1955–1958.

<sup>2</sup> Vgl. Declerck et al. 2017; D'Huy 2019.

<sup>3</sup> Als jüngste Versuche sind folgende Publikationen zu nennen: Finlayson 2012; Finlayson 2016; Lendvai et al. 2010a; Lendvai et al. 2010b; Eklund et al. 2023.

Beitrag zur Lösung pragmatischer Aufgaben der vergleichenden Märchenforschung. Mit anderen Worten: Der Ursprung dieses Vorhabens liegt im Bedarf nach einem auf philologischer Analyse basierendem Modell, das für die maschinelle Analyse und Auswertung von Märchentexten einsetzbar ist.

Dass die computergestützte Analyse von Märchen eine formalisierte Erschließung des Forschungsobjekts voraussetzt, war bereits zu Beginn der ersten Versuche einer solchen Analyse klar. Im Zuge dieser Herausforderung zeigte sich das Fehlen objektiver Kriterien zur eindeutigen Identifizierung und Erfassung der inhaltlich-strukturellen Elemente im Text deutlicher denn je. Bereits in den 1970er Jahren wurde dieses Problem wie folgt zusammengefasst: [3]

»Wir brauchen eine automatische Prozedur, um ein Motiv aus dem Text maschinell ausschneiden zu können. Wir müssen der Maschine genau sagen können, wo ein Motiv im laufenden Text anfängt und wo es endet, d. h. eine Prozedur angeben können, die keine Intuition benötigt, da die Maschine keine Intuition hat. Nun haben wir leider keine klare und unmißverständliche Definition des Motivs, und die Erzählungen werden intuitiv in Motive zerlegt. Dadurch ist es auch nicht möglich, eine automatische maschinelle Prozedur für die Erkennung der Motive durch das Programm zu entwerfen.«<sup>4</sup> [4]

Somit stieß der digitale Ausbau der vergleichenden Märchenforschung auf fachspezifisch-philologische Probleme und musste trotz Kooperationsbestrebungen mit hochkarätigen Informatikern sowie der Umsetzung neuester Errungenschaften der digitalen Geisteswissenschaften bis zur erfolgreichen Lösung dieser Herausforderungen nur mit spärlichen Fortschritten rechnen. [5]

Angesichts des geschilderten Forschungsstandes widmet sich die vorliegende Arbeit vorerst dem philologischen Teil des Problems der vergleichenden Märchenforschung und setzt sich zum Ziel, durch die Identifizierung des objektiveren Kriteriums für das Erfassen der kleinsten Strukturelemente im Märchen, das Forschungsobjekt vollständig zu formalisieren und in einem konzeptuellen Modell zu erfassen.<sup>5</sup> [6]

Das Konzept des Motivs als kleinster Baustein des Märchens stand stets im Mittelpunkt der vergleichenden Märchenforschung. Dabei sind insbesondere die Errungenschaften der historisch-geographischen Methode der Finnischen Schule sowie die von Vladimir Propp entwickelte strukturalistische Methode von besonderer Bedeutung. Die historisch-geographische Methode betrachtet die Struktur des Märchens basierend auf dem Systematisierungsversuch von Antti Aarne als eine hierarchische Ordnung. Nach seinem Modell setzt sich das Märchen aus den folgenden Elementen zusammen: [7]

1. ›Erzählung‹: Element der obersten Kategorie,
2. ›Hauptteil‹: Mittleres Element,
3. ›Hauptzug‹: Kleinstes Element.<sup>6</sup>

Eine weitere Verfeinerung dieser Einteilung geht auf Kaarle Krohn zurück. Er empfahl, die Teile der Erzählung als ›Episoden‹ und die Teile der Episoden als ›Momente‹ zu bezeichnen.<sup>7</sup> Schließlich etablierten sich in der vergleichenden Märchenforschung die Begriffe ›Typ‹, ›Episode‹ und ›Motiv‹, statt des von Krohn favorisierten [8]

---

<sup>4</sup> Jason 1971, S. 208.

<sup>5</sup> Der Umfang des Begriffs ›Märchen‹ wird in dieser Arbeit auf die Bedeutung einer besonderen Gruppe dieses Genres, der sogenannten ›Zaubermärchen‹, reduziert.

<sup>6</sup> Vgl. Aarne 1913, S. 65.

<sup>7</sup> Vgl. Krohn 1926, S. 29.

Begriffs ›Moment‹, zur Unterscheidung der hierarchisch segmentierten Erzählteile.<sup>8</sup> Ein empirisches Merkmal, worauf man bei der Definition der deklarierten Systemelemente Bezug nehmen könnte, ist bei keinem Anhänger dieser Systematisierung zu finden.

Der formalistische Ansatz in der Märchenforschung betont die Verallgemeinerung ähnlicher Handlungen im Märchen und spricht von sogenannten Funktionen der handelnden Personen, die die gesamte Komposition des Märchens bestimmen. Nach dieser Theorie ist der konkrete Inhalt des Märchens ein Einzelfall der Realisierung von Funktionen, die ihrerseits als konstantes Element betrachtet werden. Der Autor dieser Theorie, Vladimir Propp, bietet folgende Beispiele als Anschauungsmaterial an: [9]

- »1. Der Zar gibt dem Burschen einen Adler. Dieser bringt den Burschen in ein anderes Reich [...].
- 2. Der Großvater gibt Sučenko ein Pferd. Das Pferd bringt Sučenko in ein anderes Reich [...].
- 3. Der Zauberer gibt Ivan ein kleines Boot. Das Boot bringt Ivan in ein anderes Reich [...].
- 4. Die Zarentochter gibt Ivan einen Ring. Die Burschen, die in dem Ring stecken, bringen Ivan in das Zarenreich [...]. usw.«<sup>9</sup>

Nach den Beobachtungen Propp's sind in diesen Beispielen konstante und variable Größen zu unterscheiden. [10]  
 »Es wechseln die Namen und die entsprechenden Attribute der handelnden Personen, konstant bleiben die Aktionen bzw. Funktionen. Daraus kann man folgern, dass das Märchen häufig völlig gleichartige Handlungen verschiedenen Gestalten zuordnet, wodurch eine Analyse des Märchens auf der Basis der Funktionen der handelnden Personen möglich ist.«<sup>10</sup>

Auch für die Funktion wird im Märchentext kein empirisch erkennbares Merkmal festgelegt, anhand dessen das Vorhandensein dieser Elemente erkannt werden kann. Versucht der Autor Vladimir Propp später, das erarbeitete Konstrukt für die analytische Segmentierung des Textes zu verwenden, so wird er auf die Notwendigkeit stoßen, neben den Funktionen auch über andere strukturbestimmende Elemente zu sprechen: [11]

»Da wir jetzt wissen, wie die einzelnen Sequenzen angeordnet werden, können wir jedes beliebige Märchen in seine Bestandteile zerlegen. Wir unterstreichen, dass die wesentlichen Bestandteile die **Funktionen der handelnden Personen** sind. Darüber hinaus gibt es **Kopulas** und **Motivierungen**; eine Sonderstellung nehmen die verschiedenen **Formen des Auftretens der handelnden Gestalten** ein (Herbeifliegen des Drachen, Begegnung mit der Hexe), und schließlich gibt es **attributive Elemente oder Beifügungen**, wie etwa das Hüttchen der Hexe oder ihr Bein aus Lehm. Diese fünf Kategorien von Elementen bestimmen nicht nur die Struktur des Märchens, sondern das ganze Märchen überhaupt [Eigene Hervorhebungen – E. D.].«<sup>11</sup> [12]

In Märchentexten gibt es zahlreiche Stellen, bei denen zwei oder mehrere Funktionen in einer Handlung fusionieren. Ein Beispiel: Der Held wird von untreuen Gefährten verraten und in einem tiefen Abgrund zurückgelassen. Dort trifft er ein Männchen, dem er mit Höflichkeit begegnet und so von ihm einen Zauberring erhält, der ihm den Weg in die Oberwelt ermöglicht.<sup>12</sup> Die Handlung der untreuen Gefährten und das daraus resultierende Ergebnis entsprechen der Funktion ›Schädigung‹. Weitere Funktionen sind: ›Erste Funktion des Schenkers‹, ›Reaktion des Helden‹, ›Empfang eines Zaubermittels‹ und ›Raumverwaltung‹. [13]

<sup>8</sup> Vgl. Anderson 1934–1940, S. 515.

<sup>9</sup> Propp 1975, S. 25.

<sup>10</sup> Propp 1975, S. 79.

<sup>11</sup> Propp 1975, S. 95.

<sup>12</sup> Vgl. ATU 301 – *Die drei geraubten Prinzessinnen*.

Betrachten wir eine andere Variante: Bevor der Held zurückgelassen wird, erklärt ihm die von ihm befreite Frau, wie er einen Abgrund mit Hilfe eines Tieres verlassen kann, falls er von seinen untreuen Freunden im Stich gelassen wird. Beim Versuch, das richtige Tier zu fangen, steigt der Held auf das falsche und gelangt in eine tiefere Unterwelt.<sup>13</sup> Auch in dieser Variante tritt die ›Schädigung‹ durch die verräterische Handlung der Gefährten ein. Die Anweisung der geretteten Frau entspricht der ›ersten Funktion des Schenkers‹. Weitere Handlungen, die nach dem Propp'schen Schema als ›Reaktion des Helden‹ und ›Empfang eines Zaubermittels‹ erfasst werden können, enden mit dem Abstieg in die tiefere Unterwelt. Diese könnte zwar als ›Raumverwaltung‹ betrachtet werden, doch muss dabei berücksichtigt werden, dass durch diesen Abstieg eine neue ›Schädigung‹ auftritt. Also im Prinzip handelt es sich um eine Handlung mit zwei Funktionen: ›Raumverwaltung‹ und ›Schädigung‹. [14]

Solche Fälle zeigen, dass die von Propp definierten Funktionen nicht den Sequenzen bzw. Handlungsabschnitten entsprechen, sondern deren inhaltlichen Eigenschaften. Was die Handlungsabschnitte angeht, so können sie nicht nur eine, sondern mehrere solcher Eigenschaften enthalten. Daraus folgt: Nicht anhand der Funktionen sind die Handlungsabschnitte zu markieren, sondern umgekehrt, und die Aufgabe der inhaltlich-strukturellen Segmentierung des Textes besteht darin, die objektiv erkennbaren Marker für den Anfang und das Ende eines Handlungsabschnitts im Märchen festzustellen. [15]

Bemerkenswert ist, dass der Schlüssel zu diesem methodischen Problem schon immer im Vokabular angelegt zu sein scheint, das wir in unserem alltäglichen Sprachgebrauch zur Analyse von Erzählgenres verwendeten. So sprechen wir etwa von ›handlungstragenden Figuren‹ in der Geschichte, weil diese Geschichte – also das eigentliche Objekt unserer Analyse – erst durch ihr Handeln (oder zumindest durch Erzählungen über ihr Handeln) konstituiert wird. Aus dieser Beobachtung ergibt sich eine zentrale Einsicht der vorliegenden Arbeit: Jeder neue Auftritt einer handlungstragenden Figur im Märchen markiert einen objektiv nachweisbaren Handlungsabschnitt in der Geschichte – der an sich nichts weiteres ist als das kleinste erzählerische Element innerhalb der Geschichte. [16]

Durch die Bestätigung der Trennungslinie zwischen den kleinsten Strukturelementen eines Textes anhand des ›Auftritts einer handlungstragenden Person‹ als objektivierbarem Kriterium unterscheidet sich die in der vorliegenden Arbeit entwickelte Herangehensweise von den oben dargestellten Methoden sowie den daraus abgeleiteten Praktiken der Märchensegmentation und schafft zugleich neue Voraussetzungen für die Diskussion dieses Problems. [17]

## 2. Handlungstragende Figuren im Märchen

Im Gegensatz zu anderen Komponenten wie Typen und Motiven hat die Finnische Schule die handlungstragenden Figuren des Märchens nicht systematisch erfasst. In der historisch-geographischen Forschung ist es jedoch üblich, dass einige Figuren, die in ihren Funktionen ähnlich handeln, mit vergleichbaren Begriffen bezeichnet werden. Als gängige Kategorien gelten etwa: Held, Helfer, Eltern, Braut, Kinder, Gegenspieler usw. Einzelne dieser Figuren besitzen wiederum Varianten, die auf spezifische Merkmale ihrer Vertreter hinweisen, etwa Jungfrau, Königstochter oder Tierhelfer. [18]

Ein akuter Bedarf an einer Systematisierung der handelnden Figuren ergibt sich erstmals im Zuge der strukturalistischen Märchenanalyse. In seiner Monografie *Morphologie des Märchens* beschreibt Vladimir Propp die regelmäßige Verteilung von Funktionen unter den handelnden Personen. Seinem Schema zufolge gibt es eine endliche Anzahl von Funktionen, die von ebenfalls einer endlichen Zahl von Handlungsträgern ausgeübt werden. Er unterscheidet dabei folgende sieben Figuren: den Gegenspieler bzw. Schadenstifter, [19]

<sup>13</sup> Vgl. Dadunashvili 2007, S. 32–33.

den Schenker oder Lieferanten, den Helfer, die Zarentochter bzw. gesuchte Gestalt, den Sender, den Helden (einschließlich der Heldin) sowie den falschen Helden.<sup>14</sup> Darüber hinaus beschreibt Propp drei verschiedene Formen der Verteilung zwischen Funktionen und Handlungsträgern. »1. Handlungskreise und Gestalt sind völlig kongruent [...] 2. Eine handelnde Person umfaßt mehrere Handlungskreise [...] 3. Der umgekehrte Fall: Ein Handlungskreis verteilt sich auf mehrere Gestalten.«<sup>15</sup> Diese zeigen, dass die Rollen entweder nicht hinreichend differenziert sind oder, dass die Abhängigkeit zwischen Rolle und Funktion nicht in dem Maße gegeben ist, dass sich daraus ein geschlossenes System ableiten ließe. Diese Herangehensweise findet sich auch in späteren strukturalistischen Abhandlungen über das Märchen wieder, auch wenn das quantitative und qualitative Bild der betrachteten Funktionen erheblich vom Propp'schen Schema abweicht.<sup>16</sup>

Anschließend lassen sich die Systematisierungsversuche der handlungstragenden Figuren in zwei Ansätzen zusammenfassen: [20]

- Der deskriptive Ansatz: Gibt es gleiche Handlungen (Rollen), gibt es gleiche Handlungsträger.
- Der strukturalistische Ansatz: Es gibt Regeln, und es gibt nach diesen Regeln handelnde Personen.

Zwar existieren spätere Auffassungen ohne strukturalistischen Hintergrund, die behaupten, dass Handlungsträger auch nach sozialem Rang, Geschlecht, Alter, Aktivitätsgrad und moralischem Standard zu kategorisieren seien. Doch ein solches Kategoriensystem und eine Nomenklatur, durch die entsprechende Figurentypen erschlossen würden, haben sich nicht herausgebildet.<sup>17</sup> [21]

Anstatt von einer direkten Abhängigkeit zwischen Handlung und Handlungsträger oder zwischen Regel und den nach dieser Regel handelnden Figuren auszugehen, soll hier von den Alternativen und Entscheidungen die Rede sein, welche die handlungstragende Figur treffen kann. Zwischen der gegebenen Alternative und der getroffenen Entscheidung ist von Bedeutung, welcher Herkunft die handelnde Figur ist, welchen sozialen Status sie vertritt, ob es sich um eine Frau oder einen Mann handelt, welches Alter sie hat und welche weiteren individuellen Voraussetzungen ihr Handeln bestimmen. Mit anderen Worten: Es handelt sich um eine komplexe Welt, die man trotz ihrer märchenhaften Eigenart mit der profanen Welt vergleichen kann, da die eine nicht anders als durch die Projektion der anderen entstanden ist. [22]

Für die Beschreibung dieser Welt ist entscheidend, dass alle Bewertungen und Klassifikationen der einbezogenen Entitäten ausschließlich aus der **Binnenperspektive des Helden**, also der Hauptfigur des Märchens, vorgenommen werden. Alle im Rahmen der Typologisierung entwickelten Kategorien der handlungstragenden Figuren beziehen sich folglich auf diesen Orientierungspunkt. [23]

## 2.1 Sozialer Status der handelnden Figuren

Der soziale Status der handelnden Figuren steht mit folgenden zwei Attributen in Zusammenhang: [24]

- Zugehörigkeit der Figur zu den unterschiedlichen Welten der Familien,<sup>18</sup>
- Zugehörigkeit der Figur zum Stand innerhalb der Familie.

Betrachten wir diese hierarchischen Systeme – die Welten der Familien und die Stände innerhalb der Familien – einzeln. [25]

<sup>14</sup> Vgl. Propp 1975, S. 79–80.

<sup>15</sup> Propp 1975, S. 80–81.

<sup>16</sup> Vgl. Greimas 1966, S. 192–213.

<sup>17</sup> Vgl. Bausinger 1990, S. 465.

<sup>18</sup> Die einzelnen Familienwelten können unterschiedlich groß sein. Ihre kleinste Ausprägung ist die Familie, ihre größte die Sippe.

## 2.1.1 Typologie der Märchenwelten und ihrer Familienstrukturen

Aus der Perspektive der Heldenfigur lassen sich drei Kategorien von Zugehörigkeiten unterscheiden: [26]

1. die Welt der Einheimischen,
2. die Welt der Auswärtigen,
3. die Welt der Neutralen.

Die ›Welt der Einheimischen‹ ist die Herkunftswelt des Helden. Sie ist durch familiäre Strukturen geprägt, deren Mitglieder aufgrund gemeinsamer Abstammung einem wechselseitigen Heiratsverbot unterliegen. Selbst wenn das Gebot der Exogamie entfällt, bleibt die gemeinsame Herkunft das konstitutive Moment, das die Zugehörigkeit zu einer geteilten sozialen Welt begründet. Der Welt der Einheimischen steht die ›Welt der Auswärtigen‹ gegenüber. Sie bildet jenen Raum, aus dem der Held und seine Angehörigen das beziehen können, was in der eigenen Welt fehlt – und umgekehrt: Auch die Vertreter der auswärtigen Welt kompensieren ihre Defizite durch den Zugriff auf Ressourcen der Welt des Helden. Diese komplementäre Beziehung ist strukturell auf Austausch und Konflikt angelegt. Die ›Welt der Neutralen‹ ist durch das Fehlen eigener Interessen gekennzeichnet; ihre Vertreter dienen den Interessen der beiden übrigen Welten, indem sie Prozesse ermöglichen oder unterstützen, ohne selbst zielbestimmend zu sein. [27]

Zentrale Instanz in diesem Weltsystem ist die ›Familie des Helden‹ (›HD‹).<sup>19</sup> In Abhängigkeit von deren Bedürfnissen, Mission und Interessen organisiert sich das gesamte Märchenuniversum: Die anderen Welten und ihre Familien stehen in einem strukturellen Bezug zur Heldenfamilie. [28]

Eine der zentralen Familien der Welt der Auswärtigen ist die ›Familie des potenziellen Heiratspartners‹ (›PP‹). Sie steht in einem rituell-konfrontativen Verhältnis zur Heldenfamilie. Die zwischen beiden Familien bestehende Fremdheit bildet die strukturelle Voraussetzung dafür, dass eine verwandtschaftliche Verbindung zwischen ihnen sozial legitimiert werden kann. Eine weitere Familie der auswärtigen Welt ist die ›Familie der Zielobjekte‹ (›OB‹). Sie verfügt über Gegenstände, Wesen oder Personen, die aus der Sicht anderer Familien als begehrenswert erscheinen. Im Unterschied zu jenen Familien, die mit der Heldenfamilie in einem rituell-konfrontativen Verhältnis stehen, versucht die Zielobjekt-Familie ihren Besitz durch profane, nicht-rituelle Mittel (etwa Freierproben) vor Aneignung zu schützen. Die dritte Familie der auswärtigen Welt ist die ›Familie des Antagonisten‹ (›AN‹). Ihre Vertreter befinden sich nicht in einer defensiven, reaktiven oder rituellen Haltung, sondern greifen aktiv und ohne erkennbaren Anlass die für ihn fremdgeltenden Familien an. [29]

Die Welt der Neutralen ist im Gegensatz zur Welt der Einheimischen und der Auswärtigen durch Offenheit zur Kooperation mit beiden Seiten gekennzeichnet. Sie wird durch zwei Subtypen repräsentiert: [30]

1. die Familie der Vermittler,
2. die Familie der Helfer.

Die Hauptfunktion der ›Familie der Vermittler‹ (›VM‹) besteht darin, Aufträge und Weisungen weiterzugeben oder auszuführen, die von Akteuren mit eigenem Interesse formuliert wurden. Vermittler übermitteln Informationen zwischen Figuren oder geben Auskünfte über die Krisenzustände weiter. Zur Familie der Vermittler gehören einfache Figuren wie Untertanen, Tagelöhner und Bettler, aber auch Berufsgruppen mit geringem symbolischem Kapital (Müller, Hirten, Türmer, Portiere, Postboten, Wirte, Kutscher, Kleinhändler, Soldaten) sowie Vertreter prestigeträchtiger Berufe (Minister, Wesire, Offiziere, Berater, Ärzte usw.). [31]

<sup>19</sup> Das Kürzel bezieht sich auf das Wort ›Held‹, das ohne zusätzliche Attribute lediglich als unvollständiger Begriff für entsprechende Rollen gilt. Dasselbe gilt für die Kürzel: ›PP‹ = potenzieller Partner, ›OB‹ = Suchobjekt, ›AN‹ = Antagonist, ›VM‹ = Vermittler und ›HF‹ = Helfer.

Die ›Familie der Helfer‹ (›HF‹) erfüllt im Märchen zwei grundlegende Funktionen: eine ›schenkende‹ und eine ›begleitende‹. Helfer können sowohl menschliche als auch tierische, pflanzliche oder mythische Wesen sein. Der schenkende Helfer stellt der bedürftigen Figur einen notwendigen Gegenstand, eine Fähigkeit oder Information zur Verfügung, gewährt ihr Asyl oder Schutz, greift jedoch nicht aktiv in die Handlung ein. Charakteristisch für die vom Helfer bereitgestellten Informationen ist ihr instruktiver Charakter – sie enthalten eine Anweisung, einen Rat oder einen Lösungsweg, jedoch niemals einen Hinweis auf die konkrete Notlage oder das Unrecht, das behoben werden soll. Gerade hierin liegt die strukturelle Opposition zur Funktion des Vermittlers. Der begleitende Helfer hingegen begleitet die Hauptfigur aktiv, handelt mit ihr gemeinsam oder übernimmt temporär stellvertretend ihre Rolle. In vielen Fällen sind die schenkende und die begleitende Funktion miteinander verflochten. [32]

Typischerweise wird die Rolle des Helfers von Figuren übernommen, die sich unter der Bezeichnung ›Wundertätige‹ oder ›extraordinäre Hilfswillige‹ zusammenfassen lassen. Dazu zählen etwa Priester, Magier, Heiler, Zauberer, Totemwesen u. a., die sich durch besondere Eigenschaften oder Fähigkeiten auszeichnen. Ihre Zugehörigkeit zu dieser Kategorie wird häufig durch einen statusmarkierten Namen (z. B. ›Fee‹, ›Hexe‹, ›Zauberer‹) signalisiert. Neben Totems gehören auch personifizierte Naturerscheinungen sowie astrale Kräfte wie Wind, Frost, Hagel, Mond oder Sonne zu dieser Gruppe. [33]

Damit ergibt sich die folgende Menge der im Märchen auftretenden Familien (›F‹): [34]  
**F = {HD, PP, OB, AN, VM, HF}**

## 2.1.2 Innere Struktur der Familie

Auch zur Beschreibung der inneren Struktur der Familie dient die Familie des Helden als Referenzmodell. Die Analyse setzt bei der Gliederung der Familie in soziale Stände an und wird durch die Untersuchung des internen Systems von Statusträgern ergänzt. [35]

### Die Stände

Der Held dient als Maßstab für jede Einordnung im Märchen und bildet den Kernpunkt der hierarchischen Vertikale der Familie. Aus seiner Perspektive lassen sich höhere und niedrigere Statusträger innerhalb dieser Hierarchie unterscheiden. Die Rangfolge der Statusträger hängt vor allem vom Alter und vom Referenzmodell der Familie ab. Nach diesem Modell gibt es den Stand der Oberhäupter oder der Herren der Familie, den Stand der Nachfolger der Oberhäupter sowie den Stand des Nachwuchses der Nachfolger. Angesichts der Nullposition des Helden auf der Hierarchieskala lässt sich die hierarchische Beziehung zwischen den Mitgliedern der Heldenfamilie nur anhand des ersten Erscheinens des Helden bestimmen. Ist der Held zu Beginn des Märchens präsent, so bedeutet dies, dass die Heldenfamilie mindestens aus einem Stand besteht, dem Stand des Namensträgers der Familie, also dem Eigentlichen Helden: [36]  
 0. Stand des Nachfolgers = Eigentlicher Held

Hat der Held Eltern, handelt es sich bei diesen um den höheren Stand in der Hierarchie (auf der Skala wird dieser Stand im negativen Bereich platziert).<sup>20</sup> Diesen nennen wir den Stand der Herren des Helden: [37]  
 0. Stand des Nachfolgers = Eigentlicher Held  
 -1. Stand des Oberhaupts = Herr des Helden

<sup>20</sup> Dies lässt sich mit der Zeitalterzählung vergleichen: Figuren, die nach der Geburt des Helden auftreten, stehen über Null, während diejenigen, die vor seiner Geburt existierten, unter null eingeordnet werden – ähnlich wie v. Chr. und n. Chr.

Wird der Held erst im Verlauf der Handlung geboren, besteht die Möglichkeit, dass einige vorgeburtlich handelnde Personen in der hierarchischen Skala eine Stufe nach unten rücken. So werden vor der Geburt des Helden handelnde Personen zu Oberhäuptern der Heldenfamilie, und das bisherige Oberhaupt wird zum Ur-Oberhaupt befördert oder degradiert. [38]

Ein Beispiel: Die Tochter eines Königs wird von einem Bären entführt und vergewaltigt. Aus dieser Gewalttat geht ein Kind hervor, das später den Täter tötet, die Mutter aus der Gefangenschaft befreit und zu ihrem Vater zurückbringt. Der soziale Status des Königs und seiner Tochter bleibt sowohl vor als auch nach der Geburt des Helden unverändert. Die Rollen der beteiligten Figuren lassen sich jedoch erst bestimmen, wenn das Kind durch seine Taten als Held etabliert ist. Ab diesem Zeitpunkt gelten die Mutter und der Bär als Oberhäupter, der König als Ur-Oberhaupt der Familie: [39]

- 0. Stand des Nachfolgers = Eigentlicher Held
- 1. Stand des Oberhaupts = Herr des Helden
- 2. Stand des Ur-Oberhaupts = Ur-Herr des Helden

Zeugt der Held im Verlauf der Geschichte eigene Kinder, so wird die Hierarchie um einen Stand oberhalb der Nullposition erweitert: [40]

- 1. Stand des Nachwuchses = Junior-Held
- 0. Stand des Nachfolgers = Eigentlicher Held
- 1. Stand des Oberhaupts = Herr des Helden
- 2. Stand des Ur-Oberhaupts = Ur-Herr des Helden

Somit lassen sich insgesamt vier Stände für die handlungstragenden Figuren an der hierarchischen Skala der Familie festlegen: Ur-Oberhaupt ( $\succ U \prec$ ), Oberhaupt ( $\succ H \prec$ ), Stand des Nachfolgers ( $\succ E \prec$ ) sowie der Stand des Nachwuchses ( $\succ J \prec$ ). Diese bilden gemeinsam die Menge der Familienstände ( $\succ S \prec$ ): [41]

$$S = \{E, J, H, U\}$$

Jeder Stand auf der hierarchischen Vertikalen der Familie kann gleichzeitig oder mit einigen Sukzessionen von verschiedenen Individuen oder Gruppen vertreten werden. Die Vielfalt der Vertreter desselben Standes wird hauptsächlich durch zwei Faktoren bestimmt: den Status und das Geschlecht der Familienmitglieder. Diese Faktoren betrachten wir im Folgenden. [42]

### Status der Standesmitglieder

Die Beziehungen zwischen Vertretern desselben Standes lassen sich durch drei Modelle erfassen: [43]

1. ein einzelner, alternativloser Vertreter des Standes,
2. mehrere gleichrangige Vertreter des Standes,
3. ein hochrangiger und mehrere niederrangige bzw. kontrastierende Vertreter des Standes.

Wir bezeichnen den Vertreter des ersten Typs als »Etalon-Vertreter« des Standes.<sup>21</sup> Im zweiten Modell sind die vertretenen Figuren gleichaltrig, dementsprechend handelt es sich um die Konstellation aus einem Etalon und einem identischen Vertreter ( $\succ \text{Ident-Vertreter} \prec$ ) des Etalon-Helden. Alternativ kann die Gleichrangigkeit der Helden dadurch erreicht werden, dass der Akzent vom gleichen Alter auf die gleiche Fähigkeit verlagert [44]

<sup>21</sup> Etalon wird hier im übertragenen Sinne für den jeweiligen Bezugscharakter verwendet, der sozusagen der Etalon, also das »Eichmaß«, für die übrigen Charaktere seines Standes ist.

wird. Das beste Beispiel dafür ist ATU 653 – *Das seltenste Ding auf der Welt*.<sup>22</sup> Im dritten Modell wird der Altersunterschied als wichtiger Marker für den Kontrast zwischen den Vertretern desselben Standes genutzt. Wie üblich tritt hier das jüngste Geschwister als Etalon auf. Diese Beziehung nennen wir Opposition zwischen Etalon-Vertreter und ›Analog-Vertreter‹. Analog-Vertreter unterscheiden sich darin, ob sie älter oder gleichaltrig sind. Dementsprechend kann die Opposition auch als Beziehung zwischen dem jüngsten Etalon-Vertreter und mehreren gleichaltrigen Ident-Vertretern dargestellt werden. Beispiel: Zwölf Zwillingbrüder sind verschollen, der dreizehnte wird geboren und befreit seine Brüder. Der jüngste gilt als Etalon-Held, alle anderen als Analog-Helden, obwohl sie gleichaltrig sind.

Bislang beziehen sich die Beziehungsformen auf Blutsverwandtschaft. Zusätzlich können Beziehungen zwischen Vertretern desselben Standes auf angenommener oder ritueller Verwandtschaft basieren, wie beispielsweise zwischen Etalon-Helden und Stiefgeschwistern. Diese Kategorie wird als ›Pendant-Vertreter‹ bezeichnet. Eine spezielle Form des Pendant-Vertreter ist der Anwärter, der die Funktion übernimmt, anstelle des Etalon-Helden aufzutreten und ihn zu ersetzen. Pendants treten in allen drei Modellen auf und sind nur im Vergleich zum Etalon-Vertreter definierbar. Wird der Etalon-Held von Mann und Frau gezeugt, so gelten diese Eltern aus seiner Perspektive als Etalon-Vertreter des Standes der Oberhäupter. Stirbt die Mutter und der Vater heiratet erneut, gilt die neue Frau als Pendant-Vertreterin des Standes, dessen Etalon-Vertreter die Mutter war. Heiratet der Held eine Frau, gilt deren Schwester als Analog-Vertreterin des Standes, dessen Etalon-Vertreterin die Frau ist. Hat die Frau eine Stiefschwester, gilt diese als Pendant-Vertreterin desselben Standes. [45]

Ein Beispiel: Der König hat versprochen, seine dem Drachen zum Opfer bestimmte Tochter demjenigen zur Frau zu geben, der sie rettet. Der Kutscher macht sich dieses königliche Versprechen zunutze und versucht, den Platz des wahren Helden einzunehmen. Er tötet den eigentlichen Befreier im Schlaf und gibt sich selbst als Retter der Prinzessin aus. In diesem Fall tritt der Kutscher zwar als vom König angestellte Person auf, aus der Heldenperspektive jedoch handelt er als Anwärter auf die Position des Etalon-Helden und gilt daher als moralisch falsch handelnder Pendant-Held. [46]

Der Vertreter eines Standes kann ein Gut besitzen, also verschiedene Tiere oder Gegenstände, z. B. das ausgestochene Auge des Herrn des Helden, das zurückgebracht werden muss, die Seele des Antagonisten im Ei, ein wunscherfüllender Zauberring, eine nie auszuschöpfende Provianttasche usw. Diese werden als ›Gut des Vertreters des Standes‹ wahrgenommen. [47]

Wir fassen die Statusformen der Vertreter des Standes in der Menge  $\mathbf{t} = \{\mathbf{e}, \mathbf{a}, \mathbf{i}, \mathbf{p}, \mathbf{g}\}$  zusammen, wobei gilt: [48]

- e = Etalon
- a = Analog
- i = Ident
- p = Pendant
- g = Gut (Besitz)

<sup>22</sup> Eine Königstochter wird jenem von drei Brüdern versprochen, der das beste Ding der Welt herbeischaffen kann. Einer findet ein Fernrohr, das alles zeigt, der zweite einen fliegenden Teppich, der dritte einen heilenden Apfel. Bei ihrer Zusammenkunft erkennen sie mit dem Fernrohr, dass die Prinzessin krank ist. Sie fliegen auf dem Teppich und nutzen den Apfel zur Heilung. Nur gemeinsam können sie die Prinzessin retten. Vgl. Uther 2015.

## Geschlecht und Anzahl der Standesmitglieder

Eine weitere zentrale Eigenschaft der handlungstragenden Figuren ist ihr Geschlecht, das – in Kombination mit dem Alter – eine wesentliche Rolle bei der Ausbildung von Oppositionen zwischen Vertretern desselben Standes spielt. Figuren unterschiedlichen Geschlechts treten entweder einzeln oder in Gruppen auf. Sind die Oppositionsmitglieder eines Standes heterogen verteilt (z. B. ein Etalon-Held und mehrere Analog-Helden), so ist es notwendig, neben dem Geschlecht auch die Anzahl der Vertreter zu erfassen. [49]

Die Menge der geschlechtlichen Eigenschaften und ihrer numerischen Erscheinungsformen wird durch die folgende Symbolmenge beschrieben:  $G = \{m, M, w, W, x, X, y, Y, z, Z\}$ , wobei gilt: [50]

- m = eine männliche Person
- M = mehrere männliche Personen
- w = eine weibliche Person
- W = mehrere weibliche Personen
- x = weibliches anthropomorphes Wesen
- X = mehrere weibliche anthropomorphe Wesen
- y = männliches anthropomorphes Wesen
- Y = mehrere männliche anthropomorphe Wesen
- z = ein Tier oder eine Sache
- Z = mehrere Tiere oder mehrere Sachen

## 2.2 Moralischer Status der handlungstragenden Figuren

Ein wesentliches Kriterium für die Definition der Rolle handlungstragender Figuren ist die Moral ihrer Handlung. Diese wird anhand des Verhältnisses zwischen dem Verhalten der Figur und den moralischen Vorstellungen ihrer eigenen Welt beurteilt: Handelt eine Figur im Einklang mit diesen Vorstellungen, gilt ihr Verhalten als moralisch richtig; handelt sie dagegen, als moralisch falsch. Bei Figuren mit neutralem Status erfolgt die Bewertung ihres Verhaltens im Hinblick auf die Interessen des Etalon-Helden. [51]

Entsprechend der moralischen Bewertung lassen sich für jede Rolle drei Varianten unterscheiden: [52]

- moralisch richtig handelnde Figur (>r<)
- moralisch falsch handelnde Figur (>f<)
- reaktiv handelnde Figur (>o<)

Für die Bestimmung des moralischen Werts einer Figur gelten folgende Voraussetzungen. Eine Handlung gilt als moralisch richtig, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist: [53]

1. Der Vertreter der Welt der Einheimischen handelt zugunsten der eigenen Welt.
2. Der Vertreter der Welt der Auswärtigen handelt zugunsten der eigenen Welt.
3. Der Vertreter der Welt der Neutralen handelt zugunsten des moralisch richtig handelnden Vertreters der Welt der Einheimischen oder des moralisch falsch handelnden Vertreters der Welt der Auswärtigen.

Eine Handlung gilt als moralisch falsch, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist: [54]

1. Der Vertreter der Welt der Einheimischen handelt zulasten der eigenen Welt.
2. Der Vertreter der Welt der Auswärtigen handelt zulasten der eigenen Welt.

3. Der Vertreter der Welt der Neutralen handelt zugunsten des moralisch richtig handelnden Vertreters der Welt der Auswärtigen oder des moralisch falsch handelnden Vertreters der Welt der Einheimischen.

In manchen Fällen zeigen Figuren Unsicherheit bei der Erfüllung ihrer moralischen Pflichten und handeln reaktiv. Ein häufig anzutreffender Grund hierfür ist die Instrumentalisierung der positiven Herrscherfiguren. Gemeint sind Konstellationen, in denen eigentlich positiv angelegte Figuren aufgrund äußerer Zwänge oder struktureller Bedingungen zu moralisch problematischen Entscheidungen gezwungen werden. In solchen Fällen übernehmen sie Funktionen, die ihrem ursprünglichen Rollenprofil widersprechen, und erscheinen als »falsche« Rollenvollzieher – also als Figuren, deren narrative Funktion nicht mit ihrer inneren Disposition übereinstimmt. In einen solchen Zustand können grundsätzlich alle Rollenträger geraten. [55]

Ein Beispiel: Die älteren Brüder vertauschen während des Schlafs ihres jüngeren Bruders das von ihm beschaffte Lebenswasser mit Meereswasser und bezichtigen ihn anschließend, den König, ihren Vater, durch Gift ermorden zu wollen. Der König, der zuvor gegenüber seinen Kindern nichts Schlimmes vermutet hatte, ordnet daraufhin die Verbannung seines jüngsten Sohnes aus dem Königreich oder seine Tötung an. Als später die Wahrheit ans Licht kommt, entschuldigt er sich bei ihm und zeichnet ihn mit Privilegien aus (ATU 551 – *Wasser des Lebens*). [56]

Ein weiteres Beispiel betrifft drei Schwestern: Die beiden älteren setzen heimlich die neugeborenen Kinder der jüngsten Schwester aus. Die Kinder überleben und wachsen heran – es handelt sich um ein Mädchen und einen Jungen. Das Mädchen, also die Tochter der jüngsten Schwester, wird von einer Hexe beraten, die wiederum von den bösen älteren Schwestern engagiert wurde. Nach dem Rat dieser Hexe stellt die Schwester ihrem Bruder lebensgefährliche Aufgaben. Beim Erfüllen einer dieser Aufgaben wird der Junge zu Stein verwandelt. Schließlich geht die Schwester des Bruders selbst und holt den Bruder ins Leben zurück. Die ursprüngliche Krise wird gelöst; die bösen älteren Schwestern und die von ihnen eingesetzte Hexe werden bestraft (ATU 707 – *Die drei goldenen Söhne*). [57]

In beiden Fällen handeln der König und das Mädchen nicht entsprechend ihrer inneren Motivation, sondern fungieren als blinde Werkzeuge der negativ handelnden Figuren. [58]

Ein anderer Typ reaktiv handelnder Figuren zeigt sich in den Vertretern der neutralen Welt, die im Dienst in der Welt der Auswärtigen stehen. Sie bewachen zum Beispiel das Tor jener Stadt, in der die Besitzerin der begehrten Objekte herrscht. Diese Figuren sind zunächst dazu bestimmt, moralisch fragwürdige Handlungen auszuführen. Doch nachdem sie vom Helden besänftigt wurden, beginnen sie, sich moralisch korrekt (im Sinne der Welt des Helden) zu verhalten, indem sie ihm freien Ein- und Ausgang gewähren. Für den Begriff der reaktiv handelnden Figur gilt, dass sie im Verlauf der Handlung zwischen moralisch richtigen und falschen Entscheidungen wechselt. Somit können wir die Menge der moralische Handlungstypen wie folgt erfassen: **M = {r, f, o}**. [59]

Die Abbreviation ist wie folgt aufzulösen: [60]

- M = Moral der Handlung
- r = moralisch richtige Handlung
- f = moralisch falsche Handlung
- o = reaktive Handlung

## 2.3 Komposition der Rolle im Allgemeinen und Charakterisierung der Rollen im Einzelnen

### 2.3.1 Komposition der Rolle

Wie bereits gezeigt, stellt jede einzelne Rolle im Märchen eine komplexe Komposition individueller, sozialer und moralischer Eigenschaften dar. Mithilfe des oben entwickelten Abkürzungssystems lässt sich das gesamte Rollensystem der handlungstragenden Figuren wie folgt erfassen: **R** (Rolle) = (**M, S, F, t, G**), wobei gilt: [61]

- **M** (Moral) = {r, f, o}
- **S** (Stand) = {E, J, H, U}
- **F** (Familie) = {HD, PP, OB, AN, VM, HF}
- **t** (Status) = {e, a, i, p, g}
- **G** (Geschlecht und Numerus) = {m, M, w, W, y, Y, x, X, z, Z}

Es gibt keine handlungstragende Figur im Märchen, die sich mit Hilfe dieses Systems nicht erfassen ließe. Eine zentrale Herausforderung bleibt jedoch die korrekte Erkennung und Zusammensetzung der Eigenschaften einzelner Figuren. [62]

Zur fehlerfreien Orientierung innerhalb der Klassifikation gelten folgende grundlegende Regeln: [63]

1. Die Zuordnung jeder handelnden Figur zu einer bestimmten **Familie** erfolgt ausschließlich nur aus der Perspektive der Heldenfamilie (›HD‹).
2. Die Zuordnung zum **Stand** erfolgt aus der Perspektive des jeweiligen eigentlichen Vertreters des Standes (›E‹).
3. Die Zuordnung zum **Status** innerhalb des Standes erfolgt aus der Perspektive des jeweiligen Etalon-Statusträgers innerhalb des Standes (›e‹).

Hier einige Anwendungsbeispiele: [64]

Es wird verkündet, dass derjenige, der einen Berg hinaufreitet und eine dort sitzende Königstochter küsst, sie zur Frau nehmen darf. Aus der Perspektive des Helden, der diese Aufgabe erfüllt, gehören die Königstochter sowie er selbst dem Stand der Eigentlichen Vertreter der jeweiligen Familie (›E‹) an: er gilt als ›Eigentlicher Held der Heldenfamilie‹ (›EHD‹), die Königstochter als ›Eigentliche Vertreterin der Familie des potenziellen Partners‹ (›EPP‹), und der König gilt als ›Herr der Familie des potenziellen Partners‹ (›HPP‹). Handelt es sich in einem anderen Fall um eine einzelne Königstochter, so wird sie als richtig (›r‹) oder falsch (›f‹) handelnde ›Eigentliche‹ (›E‹) ›potenzielle Partnerin‹ (›PP‹) ›Etalon‹ (›e‹) bestimmt, sie tritt singulär auf und ist weiblich (›w‹). Theoretisch könnte sie sich aber reaktiv verhalten, also wären insgesamt folgende drei Konstellationen möglich ›rEPPew‹, ›fEPPew‹ und ›oEPPew‹. Treten jedoch drei Königstöchter auf, kann ihr Status erst im weiteren Verlauf bestimmt werden – je nachdem, welche von ihnen als Etalon gewählt wird. Heiratet ein Etalon-Held alle drei (etwa in polygamen Kulturen), so gelten alle drei als ›rEPPeW‹ (mehrere Etalon-Partnerinnen). Werden sie auf Brüder aufgeteilt, kommt es auf deren Status an. [65]

Insgesamt ergeben sich aus den fünf Parametern **R = (M, S, F, t, G)** genau 3.600 mögliche Kombinationen.<sup>23</sup> Diese lassen sich in vier Kategorien einteilen: [66]

1. Häufige

<sup>23</sup> Vgl. Dadunashvili 2026a: vmf\_d1.xsd

2. Seltene
3. Wahrscheinliche
4. Unwahrscheinliche

So ist es z. B. im Zaubermärchen unwahrscheinlich, einen ›falsch handelnden Etalon-Helden‹ zu finden – die Kombination ›EHDe...‹ gilt als unwahrscheinlich. [67]

Ein interessanter Fall ist die Kombination ›...JPP...‹ (= Junior potenzieller Partner). Da ein potenzieller Partner vom Helden bestimmt wird, ist dessen Kind eigentlich nicht mehr dessen ursprünglicher Familie zuzuordnen, sondern als Kind der Heldenfamilie zu verstehen. Die korrekte Erfassung der Instanz wäre somit ›...JHD...‹. Tritt diese Figur als Partner eines Junior-Helden auf, ergibt sich die Notwendigkeit, sie vom Partner des eigentlichen Helden zu unterscheiden. Daher erfolgt die Bestimmung der potenziellen Partnerin des Junior-Helden (›...JHD...‹) ebenfalls über das Attribut ›Junior‹, also ›...JPP...‹. [68]

### 2.3.2 Retrospektive Einordnung von Rollen

Diese Methode wird auf die Familienebene angewendet. Ihre Funktion besteht darin, Referenzbeziehungen innerhalb einer Familie sowie zu Angehörigen anderer Familien zu klären. Entscheidend ist die retrospektive Betrachtung der Beziehungen – ausgehend vom Zeitpunkt, an dem eine Figur ihre Mission in der Geschichte erfüllt hat. Für jede Familie gilt der Etalon des eigentlichen Standesvertreters als Bezugsfigur: ›EHDe‹, ›EPDe‹, ›EOBe‹, ›EANE‹, ›EVMe‹ und ›EHFe‹. [69]

Beispiel – das Märchen *Corvetto*: Eine Schar von Brüdern gerät in das Haus eines Unholds. Zur Nacht werden sie zu ebenso vielen Töchtern des Unholds gelegt. Der jüngste Bruder hört, dass sie geschlachtet werden sollen, und tauscht die Kopfbedeckungen mit denen der Töchter aus. Im dunkel tötet der Unhold die eigenen Kinder, die Brüder entkommen. [70]

Diese Geschichte kann sowohl ein autonomes Märchen, als auch ein Teil einer längeren Geschichte sein. Letztere lautet wie folgt: Die vor dem Unhold geflohenen Brüder finden Dienst am Königshof. Die neidischen älteren Brüder verleumden beim König den Jüngsten und behaupten, er könne die Kostbarkeiten des Unholds beschaffen. Der jüngste Bruder erfüllt die ihm gestellten Aufgaben nacheinander. Zuletzt behaupten sie, er könne den Unhold selber herbeibringen. Der durch die List herbeigeholte Unhold verschlingt den König-Tyrann und die neidischen Brüder, stirbt jedoch bei der Verfolgung des Helden.<sup>24</sup> [71]

In der ersten Phase erscheint der Unhold als Antagonist (›rEANEy‹), seine Kinder als Junior-Antagonisten (›rJANEy‹), der jüngste Bruder als Etalon-Held (›rEHDem‹) und seine Brüder als dessen Analoge (›rEHDaM‹). Wird die Geschichte jedoch als Einheit beider Phasen betrachtet und retrospektiv vom Ende her analysiert, so übernimmt der König die Rolle des Etalon-Antagonisten (›rEANEy‹), indem er den Etalon-Helden mit der Beschaffung von Zielobjekten beauftragt. Der Unhold verwandelt sich in das Etalon-Zielobjekt (›rEOBey‹), die ihm entwendeten Gegenstände tragen den Status von Gütern seines Standes, jeweils ein ›rEOBgz‹, die Kinder des Unholds erscheinen nun als Junior-Zielobjekte (›rJOBey‹) und die ältere Brüder als falsche Analoge des Helden (›fEHDaM‹). [72]

<sup>24</sup> Vgl. ATU 327B – *Die Brüder und der Unhold*; ATU 328 – *Dreißiger*; Uther 2015.

### 2.3.3 Charakterisierung der Rollen im Einzelnen

Im Folgenden werden die am häufigsten anzutreffenden Variationen der Rollen betrachtet. Die Darstellung der Rollen erfolgt primär durch Figuren mit ›Etalon-Status‹ des ›Eigentlichen Standesvertreters‹ in der jeweiligen ›Familie‹. Je nach Häufigkeit der jeweiligen Rollenvariante werden ergänzend auch weitere Figuren mit anderem Status in derselben Standesangehörigkeit sowie Stände berücksichtigt. [73]

#### Familie des Helden (›HD‹)

›Der eigentliche Held‹ (›EHD‹) gilt als Hauptrolle im Märchen. Sie entspricht dem richtig oder falsch handelnden männlichen sowie weiblichen Vertreter des Standes des Eigentlichen Helden. Maßgeblich für den Stand gilt die Rolle des ›Eigentlichen Held-Etalons‹, sie wird im Märchen singulär ausgeübt, also nur von einer Figur übernommen (›rEHDem‹ für männlich bzw. ›rEHDew‹ für weiblich). Ein Geschlechterwechsel in der Rolle der Eigentlichen Etalon-Helden bringt bestimmte typologische Besonderheiten mit sich: Weibliche Heldinnen sind typischerweise mit verleumdeten, verdrängten oder unter Druck gesetzten Figuren assoziiert. Fehlt diese Eigenschaft, ist zu erwarten, dass die Heldin unter einer männlichen Identität auftritt. [74]

Der eigentliche Etalon-Held steht häufig in Opposition zu anderen Vertretern des eigenen Standes. Am häufigsten tritt dabei der ›Eigentliche Held-Analog‹ auf. Üblicherweise handelt es sich um mehrere – meist zwei – gleichgeschlechtliche Geschwister, die sich falsch verhalten, z. B. ›rEHDem‹ und ›fEHDaM‹ bzw. ›rEHDew‹ und ›fEHDaW‹. [75]

Weichen die Geschlechter von Etalon-Held und Analog-Helden voneinander ab, verändert sich auch der Grund ihrer Opposition. Statt Gier und Neid, wie sie typischerweise zwischen gleichgeschlechtlichen Geschwistern – männlich oder weiblich – vorherrschen, stehen bei der Konstellation eines männlichen Etalon-Helden und seiner Schwestern oder einer weiblichen Etalon-Heldin und ihrer Brüder Aspekte wie Hilfe, Rettung, Erlösung oder Wiederbelebung im Vordergrund. Schematisch lassen sich diese Formen der Opposition wie folgt darstellen: ›rEHDem‹ und ›rEHDaw/W‹ bzw. ›rEHDew‹ und ›rEHDam/M‹. [76]

Es gibt auch Ausnahmefälle, wie beispielsweise ATU 315 – *Die treulose Schwester*. Der Hintergrund einer solchen Beziehungskonstellation dürfte darin liegen, dass der Etalon-Held die Funktion des ›Herrn des Helden‹ übernimmt, ohne dabei seinen Heldenstatus zu verlieren. In diesen Fällen wird der Bruder von der Schwester nicht länger als Angehöriger desselben sozialen bzw. narrativen Standes (Stand des Helden: ›...EHD...‹) wahrgenommen, sondern als einziger kriegstüchtiger männlicher Vertreter der Familie, eine hierarchisch übergeordnete Instanz, also als Oberhaupt der Familie.<sup>25</sup> Darüber hinaus ist es analytisch bedeutsam, die genealogische Herkunft der Geschwister zu berücksichtigen. Es bleibt häufig unklar, ob es sich um Kinder derselben Eltern handelt oder nicht. Im letztgenannten Fall wäre die Konstellation zwischen ›rEHDem‹ und ›fEHDpw‹ als zutreffend anzusehen. [77]

Fällt der Standesunterschied zwischen zwei Figuren weg – etwa, weil sie gleichaltrige und gleichgeschlechtliche Geschwister sind (›Held-Etalon‹ und ›Held-Ident‹) –, rückt in ihrer Beziehung die körperliche Vertretung in den Vordergrund. Darunter ist der Auftritt der einen Figur anstelle der anderen zu verstehen, insbesondere dann, wenn zwischen den Geschwistern äußerlich kein Unterschied erkennbar ist. Ein Märchentyp, in dem diese Konstellation in paradigmatischer Form auftritt, ist ATU 303 – *Die zwei Brüder*. [78]

<sup>25</sup> Ein ähnliches Muster findet sich im Märchentyp ATU 590 – *Die treulose Mutter*. Auch hier geht die Mutter, die mit ihrem Sohn isoliert in der Wildnis lebt, eine verdeckte Beziehung mit einer männlichen Figur ein, die als potenzieller Feind ihres Sohnes betrachtet werden muss. Um die für den Liebhaber entstehende Lebensgefahr zu beseitigen, versuchen er und die Mutter, den Sohn durch tückischen Verrat aus dem Weg zu räumen.

Die Rolle des ›Eigentlichen Held-Pendants‹ zeichnet sich durch ihre ambivalente Natur aus: Sie kann gleichermaßen von richtig oder falsch handelnden männlichen oder weiblichen Figuren sowie von unbestimmten Wesen übernommen werden. Dabei treten unterschiedliche Formen von Verwandtschaft auf, durch die eine fremde Figur zum angenommenen Mitglied des Standes wird. Dazu zählen auch Konstellationen, in denen versucht wird, die Position des legitimen Standesvertreters gewaltsam und ohne jede familiäre Anbindung zu usurpieren. [79]

Im Folgenden werden einige Varianten von Pendant-Helden vorgestellt: [80]

- ›fEHDpw‹ – Falsch handelnde Stiefschwester der weiblichen Etalon-Heldin. Diese Konstellation erscheint z. B. in den Märchentypen ATU 403 – *Die weiße und die schwarze Braut*, ATU 510A – *Aschenputtel* u. a.
- ›fEHDpm‹ – Vom Etalon-Helden durch Schwurbruderschaft aufgenommene Weggefährten, die ihn nach der Befreiung der vom Antagonisten geraubten Prinzessinnen im Stich lassen (ATU 301 – *Die drei geraubten Prinzessinnen*).
- ›fEHDpm‹ – Als Anwärter auf die Rolle des Etalon-Helden tritt etwa der im Gebüsch versteckte Kutscher, General oder ein anderer Höfling auf, der den schlafenden Helden heimtückisch tötet (oder töten will), um anschließend den Sieg über den Drachen für sich zu beanspruchen und die Hand der Prinzessin zu fordern (ATU 300 – *Drachentöter*).
- ›rEHDpY‹ – Drei Ungeheuer-Brüder, deren Mutter vom Etalon-Helden zur angenommenen Mutter gemacht wird, indem er als Zeichen der Bindung von ihrer Brust saugt (z. B. EbBo 89 – *Die drei Zitronenmädchen*).
- ›rEHDpm‹ – Ein in der Wildnis ausgesetzter Junge, der vom König adoptiert und gemeinsam mit dem Prinzen aufgezogen wird. Er beteiligt sich aktiv an der Suche nach der Schönen (z. B. ATU 516 – *Der treue Johannes*).<sup>26</sup>

Die Rolle des ›Herrn des Helden‹ (›HHD‹) wird im Märchen meist durch ein Elternpaar aus dem Stand der Oberhäupter repräsentiert. In der Erzählung wird dabei häufig nur der männliche Herr explizit erwähnt, obwohl auch die weibliche Figur mitgedacht ist – etwa in Formeln wie: ›Es war einmal ein mächtiger König, der hatte drei schöne Söhne ...‹. In der typologischen Struktur erscheinen diese Figuren als ›rHHDem‹ und ›rHHDew‹. In der Regel handeln sie zugunsten des Helden und bilden gemeinsam die positive Leitinstanz. Wird jedoch die Position des Etalon-Herrn durch eine durch angenommene Verwandtschaft eingebundene Pendant-Figur ersetzt, so zeichnet sich diese in der Regel durch grausames oder ungerechtes Verhalten aus. Diese Rolle wird typischerweise von einer weiblichen Figur eingenommen und als ›fHHDpw‹ klassifiziert. Auch der männliche Herr kann in solchen Konstellationen als fehlgeleitet handelnde Figur auftreten (›fHHDem‹). Er erscheint häufig als ein von seiner zweiten Frau manipulierter Ehemann, der die Interessen des Helden zunächst missachtet. Im Verlauf der Handlung vollzieht er jedoch einen Wandel und wird schließlich zum bereuenden und fürsorglichen Vater. In dieser ambivalenten Funktion gilt er als reaktiv handelnde Person (›oHHDem‹). [81]

Weniger häufig, aber theoretisch möglich, sind Spezifikationen wie ›...HHDi...‹ oder ›...HHDa...‹, die Figuren außerhalb der Kernfamilie bezeichnen. So würde etwa ›...HHDam‹ oder ›...HHDaw‹ der Bruder oder die Schwester des Herrn des Helden bezeichnen, also der Onkel oder die Tante des Etalon-Helden – Konstellationen, die im Märchen nur in äußerst spezifischen Fällen zu erwarten sind (z. B. der Goldschmied (›fHHDam‹) als Bruder des Besenbinders, dessen Zwillingssöhne in den Hauptrollen auftreten in ATU 567 – *Das wunderbare Vogelherz*). [82]

<sup>26</sup> Vgl. Dadunashvili 2007, S. 33.

Die Rolle des ›Ur-Herrn des Helden‹ (›UHD‹) bezeichnet das Oberhaupt der Generation vor den Eltern des Etalon-Helden, in der Regel also den Vater des Vaters oder der Mutter. Diese Rolle wird im Märchen singular von einer einzigen Figur ausgeübt und ist typologisch selten besetzt. Voraussetzung für das Auftreten dieser Rolle ist, dass der Held erst im Verlauf der Handlung geboren wird. Sie erscheint daher ausschließlich in Märchentypen, bei denen die Vorgeschichte der Heldengeburt Teil der Erzählstruktur ist. [83]

Ein paradigmatisches Beispiel bildet ATU 898 – *Sonnentochter*,<sup>27</sup> das deutliche Parallelen zum Mythos von Danae aufweist: Danae, die Tochter des Königs Akrisios von Argos, wird von ihrem Vater in einen Turm gesperrt, da ihm ein Orakel prophezeit hat, dass sein Enkel ihn töten werde. Dennoch gelangt Zeus in Gestalt eines Goldregens zu ihr und zeugt den Helden Perseus. Akrisios lässt Mutter und Kind in einer Truhe ins Meer werfen; beide überleben – und die Prophezeiung erfüllt sich. [84]

Die Rolle des Ur-Herrn wird typologisch wie folgt differenziert: [85]

- ›**rUHDem**‹ – moralisch richtig handelnder Ur-Herr des Helden (nur selten belegt),
- ›**fUHDem**‹ – falsch handelnder Ur-Herr des Helden. Diese Figur erscheint typischerweise als König, der die Geburt des künftigen Helden zu verhindern sucht, um einem prophezeiten Tod zu entgehen. Sie tritt meist episodisch im Prolog der Heldengeschichte auf.
- Rollen wie ›**...UHDa...**‹ (Analoggeschwister), ›**...UHDi...**‹ (Identische Geschwister) oder ›**...UHDp...**‹ (Pendant-Figuren) innerhalb des Ur-Herrn-Standes gelten als typologisch unwahrscheinlich, da die Struktur des Märchens diese Generationsebene nicht weiter ausdifferenziert.
- Dagegen ist der Auftritt eines Gutes in Verbindung mit dieser Rolle – z. B. als ›**...UHDg...**‹ (ein Gegenstand mit dem Status eines Gutes des Ur-Herrn) – gut denkbar.

Die Rolle des ›Junior-Helden‹ (›JHD‹) wird gewöhnlich durch den richtig handelnden Nachwuchs des Etalon-Helden erfüllt. Die Geburt des Vertreters dieses Standes erfolgt erst im Laufe der Geschichte. Ähnlich wie der Eigentliche Held kann auch der Junior-Held zwei grundlegend unterschiedliche Rollenprofile aufweisen: Die eines kämpfenden oder die eines leidenden Akteurs. Typische Funktionen, die er in diesem Rahmen übernimmt, sind Befreiung des leidenden Helden, Wiederherstellung des abgebrochenen Kontaktes zwischen den Personen oder die Spende des neuen Lebens auf Kosten des eigenen. Ein exemplarisches Beispiel für den Junior-Helden als brückenbauende Figur bieten die Kinder von Placidus und seiner Frau (ATU 938 – *Placidus*): Durch den gegenseitigen Austausch ihrer Lebensgeschichten tragen sie maßgeblich zur Wiedervereinigung der zersplitterten Familie bei.<sup>28</sup> [86]

Was die Figur des Junior-Helden als Opfer betrifft, so stellen die Kinder aus dem Märchentyp ATU 516 – *Der treue Johannes* die wohl eindrucksvollsten Vertreter dieser Rollenspezifikation dar. Sie werden von ihrer Mutter geopfert, indem sie sie tötet, um mit ihrem Blut die Versteinerung des treuen Freunds aufzuheben. Durch ein zuvor von diesem – noch vor seiner Versteinerung besorgten – Zaubermittel werden die Kinder jedoch wieder ins Leben zurückgeholt.<sup>29</sup> [87]

Ein typisches Beispiel für den kämpfenden Junior-Helden bietet der Typ ATU 707 – *Die drei goldenen Kinder*. [88] In diesem Märchen äußern drei Schwestern ihre Heiratswünsche; die Jüngste will den König heiraten und verspricht, ihm wunderbare Kinder zu gebären. Der König hört es, heiratet sie, doch ihre neidischen

<sup>27</sup> Nach einer sizilianischen Variante des Märchens *Von der Tochter der Sonne* versucht ein König zu verhindern, dass seine Tochter durch einen Sonnenstrahl ein Kind empfangt, doch vergeblich. Die Tochter wird schwanger und bringt ein Mädchen zur Welt. Der König lässt das Neugeborene im Garten aussetzen. Ein Königssohn eines benachbarten Reiches findet es und nimmt es mit. Sie wächst schön und tugendhaft heran. Der Königssohn verliebt sich in sie, doch sie lehnt jeden Heiratsantrag ab und gibt ihre Herkunft nicht preis. Schließlich erkennt der Königssohn, dass sie keine gewöhnliche Frau ist. Er bittet erneut um ihre Hand, und sie heiraten. Vgl. Gonzenbach / Hartwig (Hg.) 1870, S. 177–183.

<sup>28</sup> Vgl. Eberhard / Boratav 1953, S. 151–153.

<sup>29</sup> Vgl. Uther 2015, S. 125–126; Dadunashvili 2007, S. 109–113.

Schwestern tauschen die Neugeborenen gegen Tiere aus und setzen die Kinder aus. Diese überleben, wachsen bei einfachen Leuten auf und suchen später ihre Herkunft. Der Bruder scheitert bei der Suche nach magischen Dingen und wird versteinert. Die Schwester besteht die Probe, rettet den Bruder und klärt mit Hilfe eines wunderbaren Gegenstandes ihre wahre Herkunft. Die Mutter wird rehabilitiert. Alles in Allem erzählt das Märchen von einer unschuldig verleumdete Heldenin, deren wahre Identität durch die Anschuldigungen der bösen Schwestern verdeckt wird. Die Rehabilitation der leidenden Heldenin übernimmt die nachfolgende Heldengeneration.<sup>30</sup>

Wie bei dem Eigentlichen Helden kann auch die Rolle des Junior-Helden durch mehrere gleichgeschlechtliche Figuren dargestellt werden. Wegen des Mangels an entsprechenden Beispielen bleibt das Auftreten des falschen Junior-Helden bislang ein theoretisches Konstrukt. [89]

### Familie der potenziellen Partner (>PP<)

Die Familie des potenziellen Partners tritt vor allem durch folgender zwei Stände vor: Eigentlicher potenzieller Partner und Herr des potenziellen Partners. [90]

Der >eigentliche potenzielle Partner< (>EPP<) kann sowohl als Einzelperson als auch in einer Gruppe auftreten und durch männliche oder weibliche Figuren repräsentiert werden. Das Attribut >potenziell< weist darauf hin, dass die Partnerschaft nicht zwingend zustande kommen muss. In einigen Varianten des Typs, ATU 300 – *Der Drachentöter* beispielsweise, lehnt der Held-Befreier das Angebot ab, die von ihm befreite Königstochter zu heiraten, und fordert stattdessen Unterstützung bei der Flucht aus seinem aussichtslosen Aufenthaltsort. [91]

Die Beziehung zwischen dem potenziellen Partner (>EPP<) und dem Helden (>EHD<) wird stets durch die Initiative einer der beiden Figuren eingeleitet – meist durch die männliche Figur, selbst wenn diese nicht der Held, sondern selbst ein potenzieller Partner ist. Dies ist etwa im Typ ATU 425 – *Die Suche nach dem verlorenen Ehemann* der Fall. Wie bereits angedeutet, kann der Stand der eigentlichen potenziellen Partner auch durch mehrere gleichgeschlechtliche Geschwister verkörpert werden. Der Statusunterschied zwischen diesen Figuren ergibt sich in der Regel aus dem jeweiligen Status des Helden. So entspricht etwa der Konstellation von männlichen Helden wie >...EHDem< und >...EHDaM< eine entsprechende weibliche Konstellation im Stand der potenziellen Partner: >...EPPew< und >...EPPaW<. [92]

Ein Beispiel für diese Dynamik findet sich in Erzählungen, in denen die jüngste Königstochter um den verschleierte Helden mit dem goldenen Haar wirbt, während ihre älteren Schwestern Ministersöhne bevorzugen. In diesem Fall ergeben sich folgende Konstellationen: >...EPPew< und >...EPPaW< für die weiblichen Figuren, während die Ministersöhne durch die Heirat in den Stand der Eigentlichen Helden unter dem Status Held-Pendant überführt werden (>...EHDpM<). [93]

Der >Herr des potenziellen Partners< (>HPP<) repräsentiert in der Regel das Oberhaupt seiner Familie. Handelt es sich bei dem potenziellen Partner jedoch um eine Frau, kann diese Rolle auch von männlichen Angehörigen desselben Standes übernommen werden – in der Regel von einem oder mehreren Brüdern.<sup>31</sup> In solchen Fällen liegt ein explizit artikulierter oder implizit gemeinter Akt der Pflichtdelegation vor, bei dem die Söhne des verstorbenen Familienoberhauptes in die Rolle ihres Vaters und damit in die Funktion des Herrn des potenziellen Partners versetzt werden. Voraussetzung hierfür ist, dass diese Figur gemäß einer retrospektiven Analyse bis zum Ende der Erzählung keiner anderen Rolle zugeordnet ist. [94]

<sup>30</sup> Vgl. Uther 2015, 161.

<sup>31</sup> Als solche gelten die Brüder der potenziellen Partner im Märchen ATU 516 – *Der treue Johannes*. Vgl. Dadunashvili 2007, S. 109–115.

Die Hauptfunktion des Herrn des potenziellen Partners besteht darin, den Helden einer Freierprobe zu unterziehen oder ihm die Heimführung des Partners zu erschweren. Diese Handlung – ebenso wie die Zuordnung seiner Familie zur Welt der Auswärtigen – lässt sich als rituelle Auseinandersetzung zwischen seiner Familie und jener des Helden interpretieren. Aus diesem Grund ist die Figur als falscher Herr des potenziellen Partners (›fHPP‹) zu qualifizieren, wenn sie nicht nur die Freierprobe einfordert, sondern darüber hinaus aktiv versucht, den Helden oder dessen Helfer zu eliminieren oder die Eheschließung mit allen Mitteln zu verhindern. [95]

### Familie des Zielobjektes (›OB‹)

Das ›eigentliche Zielobjekt‹ (›EOB‹) lässt sich zunächst durch zwei Typen beschreiben: das ›Zielobjekt-Etalon‹ (›EOBe‹) und das ›Zielobjekt-Gut‹ (›EOBg‹). Beide können sowohl eine Person bzw. ein vernunftbegabtes Wesen als auch ein Gegenstand, ein Tier, ein Zaubermittel oder eine magische Fähigkeit sein. [96]

Voraussetzung dafür, dass eine Instanz als Zielobjekt gilt, ist ihr Aufenthaltsort: Sie darf sich weder in der Welt des Auftraggebers noch in jener des beauftragten Helden befinden. Zudem gehört sie einer anderen Familie an und wird nicht ohne Weiteres überlassen. Ein weiteres Identifikationsmerkmal ist die Quelle der Initiative: Die Aufforderung, das Zielobjekt zu beschaffen, geht von der auftraggebenden Figur aus. Das Zielobjekt wird in der Regel als Beute für sie bestimmt. Gewöhnlich liegt folgendes Szenario vor: Zunächst werden verschiedene Vertreter aus dem Stand des eigentlichen Zielobjekts in der Statusform ›Gut‹ (›EOBg‹) bestellt, erst danach erscheint das eigentliche Zielobjekt im Status ›Etalon‹ (›EOBe‹). Letzteres kann jedoch auch unabhängig von einer Bestellung, aus eigener Initiative, seinem ›Gut‹ folgen, um es zurückzuholen. [97]

Beispiele hierfür sind die schlafende Schöne im Märchen ATU 551 – *Wasser des Lebens* oder – noch treffender – der Zauberer, der seinen Lehrling verfolgt, nachdem dieser ihm die zuvor durch Ausbildung erworbenen Zauberkünste als Gut entwendet hat. Dieser Zauberer gehört nicht dem Stand des Herrn des Zielobjekts an (›HOB‹); vielmehr repräsentiert er den Stand des eigentlichen Zielobjekts im Status ›Etalon‹ (›EHOBe‹). [98]

Das weibliche Zielobjekt weist strukturelle Ähnlichkeit mit einer weiblichen Figur aus dem Stand des potenziellen Partners auf. Trotz gewisser Überschneidungen sind beide klar zu unterscheiden. Ein wesentliches Differenzierungsmerkmal besteht darin, dass das Zielobjekt üblicherweise vom Auftraggeber als für ihn bestimmtes Gut bestellt wird. Eine Ausnahme bildet der bekannte Fall, in dem ein König seine Söhne beauftragt, jeweils selbstständig ›die beste Braut‹ zu suchen.<sup>32</sup> Es ist üblich, wenngleich nicht zwingend erforderlich, dass im Finale der Geschichte auch das Herbeiholen des Besitzers der Zielobjekte, also des eigentlichen Zielobjekts im Status ›Etalon‹ (›EOBe‹), befohlen wird. Die erfolgreich abgeschlossene Mission des Helden endet häufig damit, dass diese herbeigeholte Figur anschließend den bösen Auftraggeber beseitigt.<sup>33</sup> [99]

Manchmal kann das Zielobjekt eine männliche Figur sein. So bestellt der Zauberer den Jüngling, der nach dem Verzehr eines von ihm gegebenen Zaubermittels bei einem kinderlosen Paar geboren wurde. Die Tochter des Zauberers verliebt sich in den Jüngling und rettet ihn durch eine magische Flucht. In diesem Fall fungiert die Tochter des Zauberers als Heldin (›rEHDew‹), ihr Vater tritt als falsch handelnder Etalon-Herr des Helden (›fHHDem‹) auf, und der Jüngling nimmt die Rolle des Zielobjekts (›rEOBem‹) ein, der bei seinem Vater als Herr des Objekts (›rHOBem‹) bestellt wurde. Anders verhält es sich bei der Rolle des Lehrlings, der es zum Zauberer gebracht hat. Diesmal wird der Jüngling beauftragt, die Zauberkunstkünste zu erlernen. Nachdem er seinen Auftrag erfüllt hat, flieht er gemeinsam mit der Tochter des Zauberers oder allein [100]

<sup>32</sup> Vgl. Uther 2015, S. 97–98.

<sup>33</sup> Vgl. ATU 531 – *Das kluge Pferd*.

vom Zauberer. In diesem Fall gilt der Lehrling als Held (›rEHDem‹), während der Zauberer als eigentliches Zielobjekt-Etalon (›fEOBem‹) fungiert, das die Zauberkunstherrlichkeiten als Gut besitzt (›rEOBgz‹). Die Tochter, die dem Jüngling hilft, übernimmt die Rolle des Junior-Zielobjekts (›rJOBew‹).

Die Rolle des ›Herrn des Zielobjekts‹ (›HOB‹) wird vergleichsweise selten besetzt und erfordert besondere Aufmerksamkeit, um sie eindeutig von der Rolle des eigentlichen Zielobjekts zu unterscheiden. Der Grund liegt in der strukturellen Ähnlichkeit zweier Relationen: Einerseits besteht zwischen dem Etalon-Vertreter und dem Gut-Vertreter desselben Standes ein typischer Besitzzusammenhang (Besitzer – Besitz); andererseits ähnelt dieser dem Verhältnis zwischen einem Herrn des Zielobjekts und dem eigentlichen Zielobjekt. Diese Konstellation wird zusätzlich dadurch erschwert, dass nicht das eigentliche Zielobjekt-Etalon selbst das Ziel des Begehrens ist, sondern dessen Gut. Daraus kann fälschlich geschlossen werden, das eigentliche Zielobjekt-Etalon sei der Herr des Zielobjekts, da es als Objekt des Begehrens nicht explizit genannt wird. Zur eindeutigen Identifikation handlungstragender Figuren und ihrer Rollen ist daher vorrangig zu klären, wem das begehrte Gut zusteht. Erst wenn der Etalon identifiziert ist, lassen sich die übrigen Figuren systematisch einordnen. [101]

Was bestellt und anschließend gesucht wird, ist das eigentliche Zielobjekt (›EOB‹). Handelt es sich dabei nicht um eine Person, sondern um ein Gut, so ist es als ›EOBg‹ (eigentliches Zielobjekt – Gut) zu klassifizieren. Daraus folgt automatisch, dass der Stand, den dieses Gut repräsentiert, durch eine menschliche oder antropomorphe Etalon-Figur (›EOBe‹) vertreten werden muss. Diese Rolle ist also zuerst zu identifizieren. Ist die entsprechende Instanz zudem das Familienoberhaupt – etwa die Mutter, der Vater oder deren funktionales Pendant –, dann, und nur dann, kann sie als Herr des Zielobjekts bestimmt werden. Z. B. die Eltern (gewöhnlich der Vater) der für den Auftraggeber bestimmten Schönen. In allen anderen Fällen entspricht die betreffende Instanz der Rolle des eigentlichen Zielobjekts. Ein Beispiel für die Rolle des Herrn des Zielobjekts bietet der Vater der umkämpften Schönen im Märchentyp ATU 513A – *Sechse kommen durch die ganze Welt*.<sup>34</sup> [102]

Hat das eigentliche Zielobjekt eigene Nachkommen, so übernehmen diese die Rolle des ›Junior-Zielobjekts‹ (›JOB‹). Ein Beispiel dafür ist das Kind der schlafenden Schönen im Märchentyp ATU 551 – *Das Wasser des Lebens*, ebenso wie die Kinder der Medea in der griechischen Mythologie. [103]

## Familie des Antagonisten (›AN‹)

Der ›eigentliche Antagonist‹ (›EAN‹) handelt souverän und folgt der in seiner eigenen Welt geltenden, aus Sicht der Heldenwelt jedoch verkehrten Moral, die er als richtig ansieht. In seinem Verhalten ähnelt er einerseits den falsch handelnden Figuren, die dem Helden feindlich gegenüber treten, andererseits den übrigen Vertretern der fremden Welt. Die falsch handelnden Figuren aus der Welt des Helden verstoßen gegen die in ihrer eigenen Welt gültige Moral und untergraben damit zugleich ihren sozialen Status. Weltneutrale Figuren, die sich feindlich gegenüber dem Helden verhalten, verletzen die Moral dadurch, dass sie sich freiwillig auf die Seite der Welt mit falscher Moral stellen und ihr loyal dienen. Im Unterschied zu diesen Figuren erscheint die Haltung des eigentlichen Antagonisten aus seiner eigenen Perspektive konsistent und ›richtig‹ – allerdings nur innerhalb der Logik seiner Welt. Alles, was dort als moralisch gut gilt, ist aus Sicht der Heldenwelt moralisch verwerflich. [104]

<sup>34</sup> Nach der im Nordkaukasus verbreiteten Variante wird ein Jüngling von einem Tyrannen beauftragt, die von diesem begehrte Schöne herbeizuholen. Der Vater der Schönen stellt dem Werber eine Reihe von Prüfungen, die dieser mit Hilfe außergewöhnlicher Gefährten besteht. Daraufhin versucht man, den Freier und seine Helfer zu beseitigen. Doch der hinterlistige Plan wird durchschaut, und der Vater der Schönen unterliegt (vgl. Gamzatov (Hg.) 2011, Nr. 34). In einer anderen Konstellation kann der Vater der Schönen als Herr des potenziellen Partners und seine Tochter als potenzielle Partnerin auftreten (vgl. Uther 2004).

Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal zwischen Antagonisten und anderen Figuren besteht darin, dass der Antagonist aus eigenem Antrieb handelt und keinem fremden Auftrag folgt. Dies lässt sich am Beispiel der von den falschen Helden beauftragten Hexe veranschaulichen: Als die älteren Schwestern (»EHDaW«) erfahren, dass die von ihnen einst ausgesetzten Babys (»JHDim« und »JHDiw«) überlebt haben, beauftragen sie die Hexe, diese zu töten. Obwohl die Hexe grundsätzlich destruktiv handelt, agiert sie in diesem Fall nicht als souveräne Vertreterin der feindlichen Welt, sondern als weltneutrale Figur, die im Interesse anderer tätig wird (»EHFew«). Ein Märchen kann auch mehrere Antagonisten umfassen. Wird beispielsweise ein Drache getötet und sucht daraufhin seine Schwester Rache, so gehört auch sie zur Gruppe der Antagonisten. [105]

Typische Antagonisten erfüllen ihre Rolle in der Regel konsequent – es ist im Volksmärchen kaum vorstellbar, dass ein »netter« Drache, eine »lustige« Hexe oder »freundliche« Kannibalen auftreten. Selbst innerhalb der Gruppe der Brüder-Antagonisten ist kaum mit einer abweichenden Rollenerfüllung im Sinne von »falsch« oder »richtig« zu rechnen. Dennoch kann ein Typus von Antagonisten existieren, dessen Rolle ein reaktives Verhalten zulässt: der König-Tyrann. Am Ende der Geschichte kann er eine für diese Rolle untypische Entscheidung treffen und unerwartet die Seite wechseln. Ein Beispiel dafür: Ein reisender Held gelangt an den Hof eines fremden Königs, der ihn – auf Anraten neidischer Untertanen – mit gefährlichen Aufgaben betraut. Die Geschichte endet mit der erfolgreichen Erfüllung der letzten Aufgabe: Der Held bringt die begehrte Schöne an den Hof. Diese überzeugt den König, seine treulosen Untertanen zu bestrafen und den Helden zu seinem Berater zu ernennen – was der König schließlich auch tut.<sup>35</sup> [106]

Der »Junior-Antagonist« (»JAN«) ist der Nachfolger des eigentlichen Antagonisten. In der Regel tritt er nur selten als aktiv handelnde Figur auf. Meist erscheint er als passiver Mitläufer, der infolge der Torheit seines Vaters oder seiner Mutter selbst zum Opfer wird. In einem Märchen etwa plant ein Unhold, den bei ihm weilenden Helden und dessen Brüder zu töten. Doch der Held täuscht ihn und bringt ihn dazu, statt der Gäste seine eigenen Töchter zu schlachten. In dieser Konstellation übernimmt der Unhold die Rolle des Antagonisten, während seine Töchter als Junior-Antagonisten gelten (ATU 328 – *Corvetto*). [107]

Der »Herr des Antagonisten« (»HAN«) ist das Oberhaupt der Antagonisten-Familie. In den meisten Fällen tritt diese Figur in weiblicher Gestalt auf. Ihre Funktion besteht häufig darin, die Fähigkeiten und die Entschlossenheit des Helden zu prüfen, bevor dieser in die offene Konfrontation mit ihrem Nachfolger tritt. [108]

### Familie des Helfers (»HF«)

Der Stand des eigentlichen Helfers (»EHF«) wird am häufigsten durch zwei Rollen dargestellt: den »Etalon-Helfer« (»EHFe«) und den »Gut-Helfer« (»EHFg«). Die Rolle des Etalon-Helfers wird durch eine menschliche oder anthropomorphe Figur verkörpert. Diese begleitet den Helden auf seiner Reise und unterstützt ihn aktiv oder sie stellt ihm ein Hilfsmittel aus dem eigenen Besitz zur Verfügung. Entscheidend ist dabei, dass die helfende Instanz keiner der Familien des Helden, des potenziellen Partners, des Zielobjekts oder des Antagonisten angehört. [109]

Drei Fallbeispiele veranschaulichen die Differenzierung: [110]

1. Wenn der Held, bevor er das Haus verlässt, von seinem Vater ein Pferd erhält, das sich später in einen sprechenden Helfer verwandelt, handelt es sich um ein Gut aus dem Stand des Herrn des Helden: »HHDgz«.
2. Werden der Held und sein Pferd nach dem Verzehr eines Apfels geboren, den ein Fremder seinen Eltern gegeben hat, so ist der Fremde ein Helfer: »rEHFem«. Der Apfel gilt als sein Gut: »rEHFgz«. Der Vater

<sup>35</sup> Vgl. Dagestanische Fassung des Märchens ATU 531 – *Das kluge Pferd* in Ataev 1972, Nr. 89.

und seine Frau, die eine Hälfte vom Apfel isst, sind Herren des Helden: ›rHHDem‹ und ›rHHDew‹, die Stute, die die andere Apfelhälfte verzehrt, gehört zu ihrem Gut: ›rHHDgz‹, der durch die wunderbare Empfängnis geborene Jüngling ist der eigentliche Held-Etalon: ›EHDem‹, und sein Fohlen, das später zum sprechenden Pferd wird, ist sein Gut: ›EHDgz‹.

3. Trifft der Held auf seiner Suche nach dem Zielobjekt einen unbekannt Fremden, dem er höflich begegnet und von dem er daraufhin ein besonderes Pferd geschenkt bekommt, so tritt der Unbekannte als Helfer auf: ›rEHFem‹, und sein Geschenk als Gut aus seinem Stand: ›rEHFgz‹.

Je nach Situation kann das helfende Gut auch immateriell sein – etwa in Form von Wegweisungen, Handlungsanweisungen, Schutzgewährung oder Unterkunft. Viele solcher Unterstützungsleistungen lassen sich nicht durch eine handlungstragende Figur repräsentieren. Typischerweise wird die Rolle des Helfers im Märchen durch Figuren ausgefüllt, die sich unter den Begriffen ›Wundertätige‹ oder ›extraordinäre Hilfwillige‹ zusammenfassen lassen. [111]

Ein Helfer kann seine Dienste auch einer Figur anbieten, die dem Helden feindlich gegenübersteht. In solchen Fällen darf der Helfer jedoch nicht der Familie oder dem Besitzstand der geholten Figur angehören, sondern muss einer fremden sozialen Einheit entstammen. [112]

Ein Beispiel hierfür: Ein König-Tyrann sucht die Besitzerin eines goldenen Haares, das ihm ein Wasserstrom zuführt. Eine alte Hexe bietet ihm ihre Hilfe an. Da sie nicht aus seinem sozialen Stand stammt, jedoch seine feindliche Absicht unterstützt, ist sie als falsch handelnde Helferin zu klassifizieren.<sup>36</sup> [113]

Der ›Junior-Helfer‹ (›JHF‹) vertritt die jüngste Generation der Helferfamilie. Die Rolle ist gewöhnlich episodisch, Figuren mit dieser Rolle kommen üblicherweise nur einmal in der jeweiligen Geschichte vor. Folgendes Beispiel: Dem in der Unterwelt gefangenen Helden wird geraten, sich für weitere Hilfe an einen mächtigen Vogel zu wenden. Als der Held das Nest des Vogels erreicht, wird er Zeuge, wie eine riesige Schlange die noch hilflosen Vogeljungen bedroht. In einem erbitterten Kampf tötet der Held die Schlange, erschöpft sich dabei völlig und fällt in einen tiefen Schlaf. Der zurückgekehrte Vogel missversteht die Situation: Er hält den schlafenden Jüngling für eine Gefahr für seine Brut und will ihn töten. Die Vogeljungen jedoch greifen ein und berichten dem Vogel von dessen rettender Tat. Aus Dankbarkeit schützt der Vogel daraufhin den Schlafenden, indem er ihn mit seinem gewaltigen Flügel vor der Sonne abschirmt, und bietet ihm anschließend seine Hilfe als Gegengabe an. Der Held bittet ihn, ihn in die obere Welt zu bringen. Der Vogel löst sein Versprechen ein und trägt den Helden hinauf. Neben dem Vogel erscheinen die Vogeljungen in dieser Episode als eigenständige helfende Instanzen. Ihre Funktion als Beteiligte an der gesamten Hilfsaktion ist unumstritten. [114]

Ein anderes Beispiel: Der Held rettet aus Mitleid ein Schlangenjunges vor dem Tod im Feuer. Das dankbare Tier schlägt ihm vor, ihn zu seinem Vater zu begleiten, und bittet ihn auf die Frage, was er als Lohn für seine Tugend wünsche, lediglich um einen unscheinbaren Ring. Der Held folgt dem Rat des Schlangenjunges und wird mit dem Ring beschenkt, der ihm alle Wünsche erfüllen kann. Wie wir sehen, erscheint Hilfe hier in Form eines Geschenks, an der zwei Helfer beteiligt sind, die zwei unterschiedlichen Generationen angehören. [115]

<sup>36</sup> Vgl. ATU 516B – *Das ägyptische Brüdermärchen*.

## Familie des Vermittlers (›VM‹)

Der ›eigentliche Vermittler‹ (›EVM‹) wird durch Figuren ohne eigenständige Interessen dargestellt. Ihre Hauptfunktion besteht darin, die Vermittlung zwischen den Protagonisten zu gewährleisten. Neben den Anweisungen und Befehlen, denen sie für andere Protagonisten folgen müssen, besteht oft ihre Funktion auch darin, auf die von Fremden gestellten Fragen zu antworten oder diese eigenmächtig über die bestehende Krise zu informieren. [116]

Die Funktion der Vermittler im Märchen kann auch eine andere Figur erfüllen, dies bedeutet allerdings nicht, dass jeder der das tut, in der Rolle der vergleichenden Person auftritt.<sup>37</sup> Eine Figur wird zu dem falschen Vermittler ›fEVM‹, wenn sie zugunsten der falsch handelnden Einheimischen oder richtig handelnden Auswärtigen agiert. Häufig finden sich in dieser Rolle Diener, Berater usw., die beim Tyrann beschäftigt sind. Der Vermittler kann Kinder haben, die ›Junior-Vermittler‹ (›JVM‹), die entweder zum Gelingen oder zum Scheitern der ihm zugewiesenen Aufgabe beitragen. [117]

## 2.4 Diskussion

Die Beschreibung der sozialen Ordnung im Märchen sowie das darauf basierende System der handlungstragenden Figuren beruht auf einer induktiven Analyse des empirischen Märchenmaterials. Untersucht werden dabei der narrative Inhalt des Märchens und die daraus hervorgehenden Beziehungen zwischen den handlungstragenden Figuren. Durch die Vereinheitlichung dieser Beziehungen entsteht zunächst ein schematisches Bild der zugrunde liegenden Figurenkonstellationen, das sich mit fortschreitender Analyse des empirischen Materials zunehmend differenziert und vervollständigt. [118]

In einer fortgeschrittenen Phase der Forschung erreicht dieses Bild ein theoretisches Niveau, auf dem es als Modell für deduktive Schlüsse eingesetzt werden kann. Von diesem Punkt an dient das System nicht mehr der bloßen Erfassung neuer Einzelfälle, sondern bietet eine Grundlage zur Interpretation und Einordnung abweichender Erscheinungen. Das System der Rollenkonstellation im Zaubermärchen soll nun nicht mehr durch jede Abweichung korrigiert werden, sondern vielmehr dazu beitragen, die Ursachen und Bedingungen dieser Abweichungen zu klären. Diese methodische Umstellung vom deskriptiven zum erklärenden Zugriff markiert den Übergang von der induktiven zur deduktiven Modellanwendung. Sie entspricht einem allgemeinen Prinzip wissenschaftlicher Theoriebildung: Ein System, das aus der Analyse vieler Einzelfälle gewonnen wurde, gewinnt an Erklärungswert, strukturell unerwartete oder randständige Konstellationen im Licht seiner inneren Logik zu deuten. [119]

Zum Beispiel kann mittels induktiver Analyse folgende These entwickelt werden: Wird im Märchen ein Held geboren, während seine Geschwister bereits vor seiner Geburt existieren, so dient seine Geburt zunächst dazu, die in eine Krise geratenen Geschwister zu retten.<sup>38</sup> Die Funktion der Geschwister wiederum besteht darin, die Geburt des Helden zu motivieren und selbst als Rückeroberungsobjekte zu fungieren. [120]

<sup>37</sup> Als Vermittler zwischen dem König und dem Helden kommt oft die Mutter des Helden vor. Sie wirbt für ihren Sohn beim König um seine Tochter. Weil die Mutter zunächst der Heldenfamilie angehört (›...HLDew‹), darf keine andere Figur als solche bestimmt werden.

<sup>38</sup> Gewöhnlich handelt es sich dabei um eine Krise, die vor oder bei der Geburt des Helden entsteht. In einigen Fällen kann der Held aber auch lange vor dem Auftreten jener Krisensituation geboren werden, in die später seine Brüder geraten. Kommt es dann zur Notwendigkeit, die Brüder zu retten, erfährt der Held-Retter erst zu einem späteren Zeitpunkt davon. Der Umstand, dass er eigens zur Lösung dieser Krise geboren wird, unterstreicht seinen Vorrang gegenüber seinen Brüdern. Treten sie im Märchen auf, werden die älteren Brüder in der Regel als Rückeroberungsobjekte oder als falsche Helden dargestellt. Eine Parität unter den Brüdern ist in solchen Fällen ausgeschlossen. Ein passendes Beispiel für diese Konstellation bietet das abchasische *Narten-Epos* mit den 99 Narten und ihrem außergewöhnlichen Bruder Sosriqo. Im Gegensatz zu seinen Brüdern wird Sosriqo aus einem Stein geboren und zeichnet sich durch universale Eigenschaften aus. Die Episoden, in denen die älteren Brüder Hilfe benötigen, ereignen sich erst nach der Geburt des jüngsten Bruders. Auffällig ist jedoch, dass er erst nachträglich von der Not erfährt – als wäre er gewissermaßen *post factum* geboren worden. In einer Geschichte ignorieren die 99 älteren Brüder die Abwesenheit ihres jüngsten Bruders und brechen auf, um einen besonderen Ort zu besichtigen. Dort werden sie von einer Hexe überrascht und mitsamt ihren Hunden und Pferden verschlungen. Als der jüngste Bruder von der Jagd nach Hause zurückkehrt,

Die wissenschaftliche Tragfähigkeit dieser These im Rahmen deduktiver Analysen wird durch die argumentative Konsistenz einer komplementären Hypothese überprüft. Diese lautet: Geraten Angehörige der Heldenfamilie, gewöhnlich die Geschwister des künftigen Helden in Not, so dürfen sie keine innere Hierarchie besitzen, denn diese wird für die Manifestation des Helden reserviert. Gerät eine einzige Angehörige des Heldenstandes in Not, so soll ihr Befreier entweder aus einer anderen Familie kommen (dazu gehört auch der Pendant-Held) oder wenn das nicht der Fall ist, muss der Retter entweder ein anderes Geschlecht haben oder dem Helden identisch sein. [121]

Eine narrative Lösung, bei der die Rettung von einem älteren und gleichgeschlechtlichen Mitglied der Heldenfamilie kommen könnte, stellt daher einen Bruch mit dem inneren Gesetz des Märchens dar, das in der konsequenten Transformation und der Wiederaufnahme von Rollen besteht. [122]

Ein gutes Beispiel für differenzierte Rollenzuweisung bietet die Figurengestaltung der älteren Brüder Josefs in der biblischen Erzählung – im Kontrast zur weitgehenden Nivellierung derselben Rollenkonstellation in Märchen mit vergleichbarer Handlung. In der Bibel zeigt sich die Rollendifferenzierung wie folgt: Ruben versucht, Josef zu retten, indem er vorschlägt, ihn lediglich in eine Zisterne zu werfen – mit der Absicht, ihn später zu befreien.<sup>39</sup> Juda schlägt hingegen vor, Josef zu verkaufen, um dessen Tod zu verhindern.<sup>40</sup> Die übrigen Brüder stimmen entweder der Mehrheitsentscheidung zu oder schweigen. [123]

Im Märchen dagegen handeln die älteren Brüder in der Regel geschlossen: Sie werfen ihren jüngsten Bruder gemeinsam in den Brunnen oder töten ihn. Auch dem Vater gegenüber sprechen sie »mit einer Stimme«, wenn sie über das Schicksal des verschwundenen Bruders Auskunft geben. [124]

## 3. Handlungsabschnitte im Märchen und ihre Organisation

### 3.1 Manifestationsebene

Die Segmentierung des Märchens basiert auf zwei empirisch erkennbaren Entitäten: der Geschichte oder Story und den Motiven. Das eine wird durch den Anfang und das Ende des Textes manifestiert, das andere durch die Auftritte der handlungstragenden Personen innerhalb des Textes. Im Kontext der Segmentierung von Märchen ist die Rolle der zweiten Entität von entscheidender Bedeutung. Wenn wir berücksichtigen, dass volkstümliche Märchen keine detaillierten Porträts, Naturbeschreibungen oder Gefühlsschilderungen enthalten, wird die universelle Anwendbarkeit des Auftritts handlungstragender Figuren als Merkmal für die Segmentierung von Märchen unbestreitbar. [125]

Der Auftritt der handlungstragenden Figur im Märchen ist den im Drama explizit markierten Auftritten bzw. Szenen gleichzustellen. Wenn wir ein Märchen als Drama darstellen würden, könnten wir den Text in segmentierte Teile aufteilen, die den Motiven entsprechen. Ein Beispiel dafür ist die segmentierte Zusammenfassung des Märchentyps ATU 551 – *Wasser des Lebens* (siehe unten Abschnitt 5). [126]

Der Auftritt selbst kann im Text in verschiedenen Formen dargestellt werden, wie z. B.: [127]

---

erfährt er von der Expedition seiner Brüder und macht sich auf, ihnen zu folgen. Er gelangt an denselben Ort, überwältigt die Hexe und zwingt sie, seine Brüder wieder auszuspuken. Diese bedanken sich zwar bei ihrem Retter, doch aus Neid auf seine Überlegenheit fassen sie den Entschluss, ihn bei nächster Gelegenheit aus dem Weg zu räumen. Vgl. Bak'anize / Ajiašvili (Übers.)1980, S. 141–152.

<sup>39</sup> Vgl. Gen 37, 21–22.

<sup>40</sup> Vgl. Gen 37, 26–27.

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

## 3.2 Repräsentationsebene

### 3.2.1 Die Krisenstruktur als Organisationslogik der Motive

Die Motive lassen sich im mittleren Element eines Märchens, der ›Episode‹ (siehe Abschnitt 1) organisieren, bevor sie in die Geschichte integriert werden. Durch den Auftritt einer handlungstragenden Figur kann eine Episode eingeleitet, fortgesetzt oder abgeschlossen werden. [128]

Jede Episode stellt eine Einheit folgender Handlungsphasen dar (vgl. Abbildung 1): [129]

1. **Nachvollziehen** der Krise,
2. **Bekämpfung** der Krise,
3. **Lösung** der Krise.



um zwei grundlegend verschiedene Vorgehensweisen handelt. Sowohl Propp als auch sein Kritiker entwickeln ihre Schemata, indem sie das Märchen als Ganzes in kleinere Einheiten (Episoden) segmentieren, wobei nur das Ganze als objektivierend gilt. Unser Modell hingegen geht einen entgegengesetzten Weg: Es setzt bei den kleinsten objektivierenden Bestandteilen des Märchens an (Motive) und untersucht deren reguläre Beziehungen. Darauf aufbauend erfolgt eine schrittweise Verdichtung, die zunächst zu mittleren Einheiten (Episoden) und schließlich zum übergeordneten Ganzen (dem Märchen) führt.<sup>42</sup>

Jede Episode im Märchen sowie das Märchen im Ganzen sind mit irgendeiner Krise verbunden, die eine Lösung braucht.<sup>43</sup> Jedes Motiv bezieht sich auf eine Krise und stellt eine Phase ihres Verlaufs dar, wobei jedes Motiv nach ›Sinn‹, ›Folge‹ und ›Wert‹ zu bestimmen ist:

[134]

- Entsprechend dem ›Sinn‹ kann ein Motiv entweder einen ›Nehmen‹ oder ›Gebenausgang‹ haben. In einigen Fällen kann ein Ausgang auch beide Sinne haben (darüber später). Ein Motiv mit Nehmenausgang dient der Förderung der handelnden Figur (es stellt ihr Ausrüstung, Gegenstände, Informationen, Versprechen oder Helfer zur Verfügung, die sie in der Not unterstützen können). Ein Motiv mit Gebenausgang fordert hingegen den Verbrauch der genommenen Ressourcen, um die Behebung der Krise voranzutreiben.
- Die ›Folge‹ eines Motivs bestimmt seine Zugehörigkeit zu einer bestimmten Phase der Krise und damit auch die Spannung zwischen zwei Motiven, die durch eine Konsequenz miteinander verbunden sind. Sie verweist auf die strukturbildende Funktion des Motivs innerhalb der Episode und ist entweder im ›Nachvollziehen‹ oder in der ›Handlung‹ repräsentiert. Durch das einfache oder antizipierte ›Nachvollziehen‹ der Krise, das die Heldenperspektive zeigt, wird die Krise aufgedeckt, enthüllt, erfahren usw. Dasselbe bewirkt die ›Offenkundigkeit‹ der Krise, jedoch wird sie hier aus der Opferperspektive wahrgenommen und offenkundig gemacht. Die anschließende ›Handlung‹ oder Missachtung der Krise kann drei Ergebnisse haben: Lösung, Beibehaltung oder Auslösung einer neuen Krise.
- Nach dem ›Wert‹ kann ein Motiv in der moralischen Hinsicht richtig, falsch oder ambivalent sein. Ob der durch das Motiv erfasste Inhalt moralisch richtig, falsch oder ambivalent ist, wird aus der Metaperspektive des Märchens betrachtet. Maßgeblich ist, ob das Ideal des Märchens erreicht oder verfehlt, gefährdet oder gerettet wird. Beispiele: (A) Ein älterer Bruder scheitert daran, ein Heilmittel für seinen kranken Vater zu beschaffen. Obwohl diese Figur im Märchen einen negativen Ruf hat (gilt als ›fEHDam‹), wird sein Scheitern dennoch als negativ bewertet, da es ein potenziell gutes Ziel verfehlt. (B) Eine treulose Mutter (gewöhnlich ein ›fHHDew‹) spioniert erfolgreich das Geheimnis der Stärke ihres Sohnes aus. Trotz ihres Erfolgs wird diese Handlung negativ bewertet, da sie den Idealen des Märchens widerspricht. Dieselbe Handlung kann übrigens auch positiv bewertet werden, wenn das Ziel der Spionage eine böse Figur ist.<sup>44</sup>
- Die Metaperspektive des Märchens stimmt mit der Perspektive des Helden überein. Wenn dieser an der Handlung beteiligt ist, deren Wert wir zu bestimmen versuchen, kann man diesen Wert danach beurteilen, ob das Ergebnis für den beteiligten Helden positiv oder negativ ausfällt. Ist der Held nicht direkt an der laufenden Handlung beteiligt, muss dennoch berücksichtigt werden, wie es ihm ergangen wäre, wenn er anstelle der beteiligten Figur gehandelt hätte – ausgenommen Handlungen, deren Wirkung direkt auf den Helden gerichtet ist. Ein weiteres Beispiel: Zwei boshafte Schwestern beauftragen eine alte Hexe, um ihrer jüngeren Schwester zu schaden. Obwohl zwischen den Parteien eine erfolgreiche Vereinbarung zustande kommt, handelt es sich dennoch um eine moralisch negative Handlung.

<sup>42</sup> Bevor von uns ein objektivierbares Kriterium für die Segmentierung des Märchens auf mikroskopischer Ebene identifiziert wurde, mussten wir davon ausgehen, dass die einzige mögliche Segmentierung des Märchens vom gesamten Text über die Episode bis hin zu den Motiven führte. Dabei blieb völlig unklar, was genau unter einer Episode zu verstehen sei, außer dass sie ein Teil der gesamten Geschichte darstellt. Ebenso unscharf waren unsere Vorstellungen hinsichtlich der Konstitution der Motive: Zwar deuteten sie sich als notwendige Analyseeinheiten an, doch ihre innere Struktur sowie ihre Abgrenzung ließen sich kaum bestimmen.

<sup>43</sup> Wir verwenden vorzugsweise den Terminus ›Krise‹, auch wenn sich an seiner Stelle durchaus der Begriff ›Herausforderung‹ einsetzen ließe.

<sup>44</sup> Die Bewertung kann je nach Märchentyp variieren. Märchen mit betrügerischen oder diebischen Hauptfiguren folgen beispielsweise anderen Idealen als klassische Zaubermärchen.

- Eine weitere Facette der Beurteilung der Handlung betrifft den momentanen Wert der Handlung im Gegensatz zu ihrer langfristigen Wirkung. Folgendes Beispiel: Dem wandernden Helden schließen sich ungeheuer starke Menschen an, die ihn auf seiner Wanderung begleiten. Ungeachtet der Tatsache, dass diese Männer den Helden später verraten und im Stich lassen, handelt es sich bei der Knüpfung der Freundschaft um eine Handlung mit positivem Wert.

### 3.2.2 Varianten in der Organisation der Krise

Vor dem Nachvollziehen oder der Offenbarung der Krise muss diese erst einmal ausgelöst werden. [135]  
Die Auslösung der Krise ist das Resultat einer Handlung. Daraus folgt, dass eine Handlung, die eine vorhandene Krise löst, gleichzeitig eine neue Krise auslösen oder sie offenkundig machen kann (siehe *Abbildung 1*). Folgendes Beispiel: der vor einer schweren Aufgabe stehende Held wendet sich an den Helfer, dem er einst geholfen hat, und bittet ihn um die Gegenleistung. Der Helfer händigt dem Helden die Handlungsanweisungen aus, mit deren Hilfe er der Lösung der vor ihm stehenden Aufgabe näherkommen kann, z. B. den Trick zur Erbeutung eines Reittieres. Der Held folgt der Handlungsanweisung des Helfers und ergreift das Objekt. Schauen wir uns diese Handlungskette genauer an, so wird uns auffallen, dass das Ausrüsten des Helden mit Handlungsanweisungen nicht nur als Lösung der oft kaum artikulierten Krise gilt, sondern auch als Nachvollziehen einer bevorstehenden Krise (hier die Erfüllung der Aufgaben zur Erbeutung des Zielobjektes, z. B. Zähmung eines wilden Pferdes<sup>45</sup>).

Die Krise erscheint nicht als eigenständiges Motiv, sondern manifestiert sich entweder als Folge einer Handlung oder als Nachvollzug eines Handlungsergebnisses. Unter Nachvollziehen bzw. Offenkundigkeit der Krise ist die Phase zu verstehen, in der die Krise wahrgenommen oder explizit bekannt gemacht wird. Antizipation bezeichnet demgegenüber die vorbereitende Markierung bzw. Deponierung einer Offenkundigkeit, die auf eine erst zukünftig eintretende Krise verweist. So fungieren bestimmte Zeichen – etwa die Verwandlung von Wasser in Blut, das Verdorren eines Baumes oder das Rosten eines Messers – als symbolische Indikatoren für den bevorstehenden Kriseneintritt. Mit dem tatsächlichen Eintritt der Krise realisiert sich die zuvor antizipierte Offenkundigkeit. [136]

Die Wahrnehmung oder Bekanntgabe der Krise kann ebenfalls negativ, positiv oder ambivalent ausfallen. Beispiele hierfür sind: [137]

1. Der Zwerg prüft die Würdigkeit der handelnden Figur als Voraussetzung dafür, ihr weiterzuhelfen, z. B., indem er sie mit existenziell wichtigen Handlungsanweisungen ausstattet. Hier liegt eine positive Absicht der Probe vor, die darauf abzielt, jemandem zu helfen.<sup>46</sup>
2. Ein Mädchen erkennt seinen Makel und wird neidisch auf die Schönheit der Schwester. Dies stellt eine negative Absicht dar, die darauf abzielt, jemanden zu verderben.<sup>47</sup>
3. Auf dem Schild bei einem Kreuzweg steht eine Warnung, die ignoriert werden muss, um Erfolg zu erzielen. Also hat das Schild die Funktion einer ambivalenten Offenkundigkeit. Das, was richtig ist, wird als falsch bezeichnet und umgekehrt.<sup>48</sup>

Der Grund für eine bekannt gemachte Krise kann mitunter nicht eindeutig erscheinen wie in diesem Beispiel: [138]  
Der König fühlt sich durch den Helden bedroht (Grund der Krise) und will ihn beseitigen. Deshalb erteilt er ihm eine unlösbare Aufgabe, deren Erfüllung seinen Tod herbeiführen soll. Die Bekanntgabe dieser Krise

<sup>45</sup> Vgl. ATU 531 – *Vogel, Pferd und Königstochter*.

<sup>46</sup> Vgl. u. a. ATU 551 – *Wasser des Lebens*.

<sup>47</sup> Vgl. u. a. ATU 510A – *Aschenputtel*.

<sup>48</sup> Vgl. u. a. ATU 550 – *Vogel, Pferd und Königstochter*.

lautet jedoch nicht wie die Krise selbst – etwa: »Du musst vom Löwen gefressen werden« –, sondern wie ein scheinbar harmloser Auftrag: »Du musst ein Löwenfell besorgen«. Da die Bekanntgabe in Wahrheit das Ziel verfolgt, den Helden zu verderben, ist sie trotz ihrer positiv klingenden Formulierung negativ.<sup>49</sup>

Der Kenntnisnahme der offenkundig gemachten Krise folgt eine entsprechende ›Handlung‹. Eine positive Handlung schafft entweder einen Bonus für weitere Handlungen oder ermöglicht die Wiedergutmachung der Folgen einer negativen Handlung (Behebung der vorhandenen Krise). Eine negative bzw. misslungene Handlung lässt hingegen die vorhandene Krise bestehen oder löst eine neue Krise aus (siehe *Abbildung 1*). Handlungen mit ambivalenten Werten können beides umfassen, wie etwa den Vogel mit eigenem Fleisch zu füttern, um mit dessen Hilfe einen ausweglosen Ort verlassen zu können, oder die Tötung der eigenen Kinder zur Erlösung eines versteinerten Freundes. Noch ein Beispiel für die ambivalente Lösung der Krise: Nachdem die älteren Brüder spurlos verschwunden sind, fürchtet der König, auch seinen jüngsten Sohn zu verlieren, und erlaubt ihm nicht, sich auf die Suche nach dem Heilmittel zu begeben (Nachvollziehen der Krise = Werben um den Auftrag). Da dieser jedoch hartnäckig auf seiner Entscheidung beharrt, gibt der König schließlich nach und erlaubt ihm, sein Glück auf die Probe zu stellen (ambivalente Lösung der Krise = schwere Entscheidung).

[139]

Die logische Folge einer konkreten Handlung kann auf einen späteren Zeitpunkt verschoben werden. In solchen Fällen wird das Nachvollziehen einer Krise durch die Offenkundigkeit einer nächsten Krise gefolgt. Es kann auch vorkommen, dass auf im Rahmen einer Krise begonnene Handlungen eine neue Handlung aus dem Rahmen derselben Krise folgt. Oft stellt eine solche Handlung eine ›unmittelbare Konsequenz‹ der vorherigen Handlung dar, insbesondere in den Episoden mit Nehmenausgängen. Obwohl die Konsequenz der Handlung als ein autonomes Motiv zu betrachten ist, ist sie nach seinem ›Wert‹ und ›Sinn‹ von dem vorherigen Motiv nicht zu unterscheiden (daher auch sein Name – ›unmittelbare Konsequenz der Handlung‹). Anders gesagt, das Resultat dessen, was und wie gehandelt wurde, ist vollkommen von der eigentlichen Handlung abhängig oder sogar in ihr beinhaltet. Ein Beispiel: Der ältere Bruder verhält sich frech gegenüber dem Zwerg und erhält kein Geschenk von ihm. Das Verhalten des falschen Helden kann hier sowohl als die Handlung wie auch als deren Ergebnis wahrgenommen werden.<sup>50</sup> In einer anderen Variante wird dem falschen Helden nicht nur die potenzielle Hilfe untersagt, sondern er kann gelähmt oder anderweitig verhindert werden (hier gilt die Lähmung als ›unmittelbare Konsequenz‹ der negativ ausgegangenen Handlung).

[140]

### 3.3 Schlussfolgerungen zur Segmentierung des Märchens

Die Ergebnisse der Segmentierung des Märchens in Handlungsabschnitte lassen sich wie folgt zusammenfassen:

[141]

- Die kleinste empirisch erkennbare Entität für die Segmentierung des Märchens entspricht dem Auftritt der handlungstragenden Person(en).
- Der Wechsel zwischen den Auftritten in der Erzählung entspricht dem Wechsel zwischen den Segmenten innerhalb des Märchens. Die kleinste Kategorie dieser Segmente sind Motive, diese bilden Episoden, die wiederum für die Bildung der gesamten Geschichte zuständig sind.
- Ein Motiv ist entweder einem Nachvollziehen, einer Offenkundigkeit oder einer Handlung gleich, die eine in einer Episode thematisierte Krise widerspiegelt. Es beginnt und endet im Laufe eines Auftritts.
- Ein Auftritt besteht wenigstens aus einem Motiv und kann die Motive von mehr als einer Episode enthalten.
- Eine Episode setzt sich aus den Motiven zusammen, die die Anfangs-, Fortsetzungs- und Lösungsphasen der in ihr thematisierten Krise darstellen.

<sup>49</sup> Vgl. u. a. ATU 650A – *Starker Hans*.

<sup>50</sup> Vgl. ATU 551 – *Wasser des Lebens*.

Motive einer Episode können durch die Motive aus anderen Episoden getrennt werden, daraufhin kann eine Episode entstehen, die praktisch die ganze Geschichte umfasst. Die schematisierte Darstellung einer solchen Konstellation könnte wie folgt aussehen, wobei jedes Pluszeichen optional und jede durch das Pluszeichen getrennte eckige Klammer bindend auf die Grenze zwischen zwei verschiedenen Auftritten hinweist: [142]  
 [Geschichte [Episode1 [Motiv1.1]] + [Episode2 [Motiv2.1 + Motiv2.2]] + [Episode1 [Motiv1.2]] + [Episode3 [Motiv3.1 + Motiv3.2]] + [Episode1 [Motiv1.3 ]]]

Eine Instanz-Geschichte für dieses Schema könnte beispielhaft wie folgt dargestellt werden: [143]

**Geschichte = ATU 329 – Versteckwette (gekürzt)**

**Episode 1. Kernkrise und ihre Lösung**

Motiv 1.1. Versteckwette Nachvollziehen

- **Episode 2. Misslungener Versuch**
- Motiv 2.1. Hilfsquelle zurückgreifen
- Motiv 2.2. Helden verstecken

Motiv 1.2. Versteckwette verlieren

- **Episode 3. Gelungener Versuch**
- Motiv 3.1. Hilfsquelle zurückgreifen
- Motiv 3.2. Helden verstecken

Motiv 1.3. Versteckwette gewinnen

## 4. Markup

Das Markup wird uns helfen, Märchen so zu annotieren, dass alle ihre inhaltlichen Eigenschaften allein anhand dieser Annotationen, d. h. ohne zusätzliche Kommentare vergleichbar sind. Die Entwicklung eines solchen Markups ist aufgrund der maximalen Verdichtung der inhaltlich-strukturellen Informationen möglich. Dabei dürfen die Anforderungen an das höhere Ausdruckspotenzial, die Anwendungsfreundlichkeit sowie die Kompaktheit des Markups nicht aus den Augen verloren werden. [144]

Zwecks der restlosen Erschließung der von uns oben erfassten Eigenschaften des Motivs (kurz ›m‹) versuchen wir, es als ein 4-Tupel von folgenden Attributen darzustellen: [145]

$m=(a,b,c,d)$

Attribut ›a‹ erfasst die Zugehörigkeit des Motivs zum Typ der Geschichte (ATU-Index)<sup>51</sup>, ›b‹ erfasst die Zugehörigkeit des Motivs zu einer ›Folge‹ (›Handlung‹ oder ›Nachvollziehen‹<sup>52</sup>) sowie zu dessen ›Wert‹ (›negativ‹, ›positiv‹, ›ambivalent‹), ›c‹ fasst den Inhalt des Motivs in einem Ausdruck zusammen, und ›d‹ erfasst die Nomenklatur der im Motiv beteiligten Figuren. [146]

Im Folgenden geben wir die Beschreibung der Variationen jedes dieser Attribute im Einzelnen: [147]

<sup>51</sup> Vgl. Uther 2004.

<sup>52</sup> Unter dem Terminus werden hier wie auch im Folgenden die Modifikationen ›Offenkundigkeit‹ und ›Antizipation‹ verstanden.

## 4.1 Attribut ›a‹

Jedes Motiv ist Teil einer Episode. Episoden bilden die gesamte Geschichte. Also ist jede Episode und damit auch jedes Motiv Bestandteil eines Geschichtentyps. Diese sind, wie bekannt, in einem internationalen Typenkatalog erfasst und entsprechend indiziert.<sup>53</sup> Wir bezeichnen diese Eigenschaft des Motivs mit dem Kleinbuchstaben ›a‹ (für ATU) und der darauffolgenden Typennummer, zum Beispiel, ›a300‹ für den Typ ATU 300 – *Drachentöter*. [148]

Dieses Mal beschränken wir die Menge ›a‹ auf die Vertreter des Subgenres Zaubermärchen: [149]  
 $a \in \{a300, a301, a301A, a302, a303 \dots a749\}$ <sup>54</sup>

## 4.2 Attribut ›b‹

Die Markierung der Zugehörigkeit des Motivs zu bestimmten ›Folgen‹ ist durch entsprechende konventionelle Zeichen möglich: [150]

Zeichen	Folge
F/f	Nachvollziehen der Krise
H/h	Handlung bei der Krise

Tab. 1: Oberkategorien der konventionellen Zeichen für die Markierung der ›Folgen der Krise‹.

Die Variationen nach dem unterschiedlichen Wert jeder von diesen Folgen lassen sich wie folgt unterscheiden: [151]

Zeichen	Folgen und Werte
F	Nachvollziehen zugunsten der moralisch richtig handelnden Figur(en)
f	Nachvollziehen zulasten der moralisch richtig wirkenden Figur(en)
Ff	Nachvollziehen mit ambivalentem Wert für die moralisch richtig oder falsch wirkende(n) Figur(en)
H	gelungene Handlung der moralisch richtig wirkenden Figur(en) Handlung der moralisch richtig wirkenden Figur(en)
h	misslungene Handlung der moralisch richtig wirkenden Figur(en) auf der moralisch richtig handelnden Figur ausgeübter Zwang gelungene Handlung der moralisch falsch wirkenden Figur(en) = Schädigung der moralisch richtig handelnden Figur(en) Handlung der moralisch falsch wirkenden Figur(en)
Hh	Handlung der moralisch richtigen oder falsch wirkenden Figur(en) mit ambivalentem Wert
HF	Verweisung bzw. Handlungsanweisung zugunsten der moralisch richtig handelnden Figur(en)
hf	Verweisung bzw. Handlungsanweisung zulasten der moralisch richtig handelnden Figur(en) Handlungsanweisung zugunsten der moralisch falsch handelnden Figur(en)

Tab. 2: Konventionelle Zeichen für die Markierung der ›Folge‹ und des ›Werts‹ der Handlung.

Zusammengefasst sieht die Menge der Variationen des Elements ›b‹ wie folgt aus: [152]  
 $b \in \{F, f, Ff, H, h, Hh, HF, hf\}$ <sup>55</sup>

<sup>53</sup> Vgl. Uther 2004.

<sup>54</sup> Vgl. Dadunashvili 2026a: [vmf\\_a.xsd](#); für weiterführende Informationen Dadunashvili 2026b: [Attribut a](#).

<sup>55</sup> Vgl. Dadunashvili 2026a: [vmf\\_b1.xsd](#); für weiterführende Informationen Dadunashvili 2026b: [Attribut b](#).

Ergänzend sei über die Attributwerte ›HF‹ und ›hf‹ gesagt: Im Gegensatz zu anderen Werten erfassen diese Attributwerte beide Episodenphasen, ›H‹ / ›h‹ für Handlung und ›F‹ / ›f‹ für Nachvollziehen. Grund dafür ist die oben erwähnte polyseme Natur der Handlungsanweisungen. Diese enthalten sowohl die Informationen, die dem Akteur den Lösungsweg erklären oder ihn mit einer Anleitung ausstatten (›H‹ / ›h‹), als auch die Herausforderung, die der Protagonist bewältigen muss (›F‹ / ›f‹). [153]

### 4.3 Attribut ›c‹

Das Attribut c stellt einen Ausdruck dar und zählt somit zum informativsten Bestandteil des Markupelements.<sup>56</sup> Dieser Ausdruck entspricht dem inhaltlichen Wert der im Rahmen einer Episodenphase erfolgten Aktion, z. B. ›GESPRÄCHE\_belauschen‹. [154]

Im Gegensatz zu anderen Attributen des Tupels, deren Variationen bereits vorbestimmt sind, ist eine endgültige Fertigstellung der kontrollierten Liste der Ausdrücke weniger denkbar. Es kann immer Variationen geben, die neue Formulierungen fordern. Bereits aus diesem Grund zählt das Konzipieren eines Modells für die präskriptive Herstellung der Handlungsbezeichnungen zu den wichtigsten Aufgaben bei der Entwicklung des Markups. Ohne Lösung dieser Aufgabe wäre standardmäßiger Einsatz des Markups zum Scheitern verurteilt.<sup>57</sup> [155]

Dank der Nutzung der Tupel-Konstruktion des Markupelements ist es möglich, ein und denselben Ausdruck in verschiedenen Facetten mehr als einmal zu benutzen. Diese Kategorie von Handlungsbezeichnungen nennen wir ›**Vielfachausdrücke**‹. Mehrfache Anwendung eines Ausdrucks ist gewöhnlich beim Wechsel zwischen der Offenkundigkeit und dem Resultat der danach geleisteten Handlung möglich. Die Variation des gesamten Tupels ist dabei durch den Wechsel von ›b‹-Attributwerten zu erzielen. Anhand des Attributes ›d‹ ist es außerdem möglich, die durch die Vielfachausdrücke erfassten Inhalte weiter zu kontextualisieren. Folgendes Beispiel:

›F:HEILMITTEL\_besorgen:rEHDDem\_rHDDem‹

Das Element erfasst den vom Herrn des Helden (›rHDDem‹) zum Helden (›rEHDDem‹) mit guter Absicht erteilten Auftrag (›F‹), ihm ein dringend benötigtes Heilmittel zu beschaffen. [157]

Durch den Wechsel von ›F‹ zu ›f‹ und von ›rHDDem‹ zu ›fHDDpw‹ hätte das Tupel mit demselben Ausdruck einen wesentlich anderen Inhalt zusammenfassen können. Das wäre nämlich der von der Stiefmutter (›fHDDpw‹) mit einer bösen Absicht erteilte Auftrag (›f‹), den Helden bei der Erfüllung der unlösbaren Aufgabe – hier bei der Beschaffung des Heilmittels – ins Verderben zu führen. Das entsprechende Markupelement sieht wie folgt aus:

›f:HEILMITTEL\_besorgen:rEHDDem\_fHDDpw‹

Durch den weiteren Wechsel der Werte des Attributs ›b‹ ist es außerdem möglich die Konsequenz der positiv, negativ oder ambivalent ausgegangenen Handlung zu bezeichnen. Das folgende Markupelement kann z. B. wie folgt aufgelöst werden: Der Held beendet seine Handlung zur Suche des Heilmittels mit positiven Folgen und händigt seinem Auftraggeber das benötigte Zielobjekt aus:

›H:HEILMITTEL\_besorgen:rEHDDem\_rHDDem\_rEOBgz‹

<sup>56</sup> Vgl. Dadunashvili 2026a: [vmf\\_c1.xsd](#); für weiterführende Informationen Dadunashvili 2026b: [Attribut c](#).

<sup>57</sup> Trotz intensiver und langwieriger Arbeit, auch unter der eingeschränkten Beteiligung der erfahrenen Märchenforscherin Sabine Wiener-Piepho (†), weist das bestehende System von Ausdrücken weiterhin eine Schwachstelle auf, erlaubt jedoch zugleich uneingeschränkte und nachträgliche Anpassungen, sofern es in künftiger Teamarbeit weiterentwickelt wird.

Käme ein Zwischenfall vor, bei dem das richtige Lebenswasser vom falschen Helden (z. B. von neidischen Brüdern) durch das falsche ausgewechselt wird, so könnte auch dieser Fall durch denselben Ausdruck, mit gewechselten Werten von ›b‹- und ›d‹-Attributen erfasst werden:  
 ›Hh:HEILMITTEL\_besorgen:rEHDem\_rHHDem\_fEOBgz‹ [160]

Ein anderer Einsatz des Vielfachausdrucks ist für die Zusammenfassung des ersten Treffens zwischen dem Helden und dem Stifter oder dem künftigen Weggefährten möglich. Das Letzte kann sowohl ein richtiger Helfer als auch ein falscher Held sein. Bei solchen Fällen handelt es sich gewöhnlich um die Stellung einer Probe der handelnden bzw. reisenden Figur und deren Reaktion. So antworten z. B. die älteren Brüder frech auf die Frage des ihnen auf dem Weg begegneten Männleins und ernten Misserfolg bei der Erfüllung der Aufgabe. Der jüngste Bruder benimmt sich höflich gegenüber dem Männlein und sichert somit seine Hilfe, die in unterschiedlicher Form auftreten kann. Die Begegnung mit dem Zwerg und deren Vorgang kann man z. B. mithilfe des Wortlauts ›Gutes\_Benehmen‹ erfassen. Die Präfixe ›F‹ / ›f‹ und ›H‹ / ›h‹ hätten dabei auf die Phase des Treffens hinweisen können: ›F:Gutes\_Benehmen‹ als (verschleierte) Offenkundigkeit der Voraussetzung für die potenzielle Hilfe und ›H:Gutes\_Benehmen‹ als positive Reaktion des Helden auf diese Voraussetzung oder auch ›h:Gutes\_Benehmen‹ als negative, unhöfliche Reaktion des falschen Helden auf dieselben Probe. [161]

Nicht alle miteinander konsekutiv verbundenen Phasen ein und derselben Handlung lassen sich durch die ›**Vielfachausdrücke**‹ erfassen. Um den Zusammenhang zwischen diesen Handlungen bzw. Handlungsphasen kompakt erfassen zu können, wird die sogenannte ›**Ableitungsmethode**‹ verwendet. Dabei übernimmt ein charakterisierendes Stichwort die Funktion einer Achse, wodurch mehrere, inhaltlich nacheinander folgende Ausdrücke trotz ihrer Unterschiede in Verbindung bleiben, (aus technischen Gründen wird eine solche Achse im Ausdruck mit großgeschrieben Buchstaben markiert) z. B. ›h:KONTAKT\_abbrechen‹ und ›H:KONTAKT\_wiederherstellen‹. [162]

Am häufigsten wird die Ableitungsmethode bei der Zusammenfassung solcher Handlungsphasen eingesetzt wie etwa der Auslösung und Lösung der Krise (1), dem antizipierten und sukzessiven Nachvollziehen der Krise (2) oder der durch mitgeteilte und erfüllte Handlungsanweisungen ergänzten Handlungskette zwischen dem Nachvollziehen und der Lösung der Krise (3). Beispiele: [163]

- 1.1. Krise tritt ein:  
 ›h:KRANKHEIT‹
- 1.2. Bewältigung der Krise:  
 ›H:KRANKHEIT\_beheben‹
- 2.1. Nachvollziehen der Krise wird antizipiert:  
 ›F:LEBENSZEICHEN\_anbringen:rEHDiM\_rEHDgz‹
- 2.2. Nachvollziehen der Krise tritt ein:  
 ›H:LEBENSZEICHEN\_erkennen:rEHDiM\_rEHDgz‹
- 3.1. Auftrag mit der bösen Absicht den Helden zu beseitigen:  
 ›f:UNGEHEUER\_herbeiholen:rEHDem\_rEANem‹
- 3.2. Die vom Helfer mitgeteilte Handlungsanweisung, wie man das Ungeheuer erlangen kann:  
 ›HF:UNGEHEUER\_erlangen:rEHDem\_rEHFem‹
- 3.3. Die gelungene Handlung, der Held erlangt das Ungeheuer:  
 ›H:UNGEHEUER\_erlangen:rEHDem\_rHOBez‹
- 3.4. Bewältigung des Auftrages, das Ungeheuer wird zum Auftraggeber geführt:  
 ›H:UNGEHEUER\_herbeiholen:rEHDem‹

Ein besondere Gruppe stellen ›**kombinierte**‹ Ausdrücke dar. Diese verfügen über die Eigenschaft sowohl vervielfacht als auch abgeleitet zu sein. Das trefflichste Beispiel wäre der oben mehrmals erwähnte Ausdruck ›HEILMITTEL\_besorgen‹. Er kann durch den Wechsel der ›b‹-Werte vielfach verwendet werden und außerdem mit den Ableitungen eine Handlungsachse bilden, als solche gilt: ›HEILMITTEL\_erlangen‹. [164]

Neben Vervielfachung und Ableitung wird versucht die Bedeutungen der Prädikate im Auslaut des Ausdrucks (also ›c‹-Attributwertes) so zu generalisieren, dass sie so viele Facetten wie möglich umfassen. Derzeit sind folgende Prädikate im Einsatz: [165]

- ›beheben‹ – gilt als gemeinsames Prädikat für die Offenkundigkeit und / oder Lösung der Krise,
- ›erhalten‹ – gilt als gemeinsames Stichwort für die Konsequenz der Bonus erbringenden Interaktion zwischen dem Helden und dem Stifter,
- ›erlangen‹ / ›entgegengetreten‹ / ›in Angriff nehmen‹ – fasst die Handlung zusammen, bei der das Zielobjekt erstmalig erlangt, seinem Besitzer entgegengetreten oder die Aufgabe in Angriff genommen wird (bevor das Zielobjekt besorgt oder die Aufgabe gelöst wird),
- ›besorgen‹ / ›herbeiholen‹ – bezeichnet einen offenkundig gemachten, erfüllten (oder misslungenen) Auftrag (jedoch nicht das erstmalige Erlangen des Zielobjektes oder seines Besitzers),
- ›angehen‹ / ›reagieren‹ – gilt als generalisierte Form solchen Verhaltens wie Akzeptieren oder Ablehnen eines Angebotes sowie als eine moralisch richtige oder falsche Reaktion auf die Gefahr, Verführung, Provokation oder Vortäuschung,
- ›deuten‹ – kommt in den Wortlauten vor, die erklärungsbedürftiges Verhalten von Figuren beschreiben. Gewöhnlich handelt es sich um Figuren, denen der reisende Held begegnet und die ihn dazu anregen, nach Erklärungen für erstaunliche Phänomene zu suchen. Zum Beispiel: Warum wird bei einem Bäcker ein kleiner Teig zu einem großen Brot, während es bei einem anderen Bäcker umgekehrt ist? Gedeutet wird außerdem der Vorgang von solchen Handlungen wie z. B. das Halten der Wache, die Erfüllung des Auftrages usw.

Außerdem werden einige Wörter als serialisierte Begriffe am Anfang des Ausdrucks vorkommen, wie z. B.: Tabu..., Umgang\_mit..., Folge\_von..., Sorge\_um..., Raten..., Vertrag..., VERLEUMDUNG..., GEFAHR..., VERSTECKWETTE... usw. [166]

Ein weiterer, verhältnismäßig wichtiger Teil des Markups besteht aus sogenannten ›**einfachen Ausdrücken**‹. Diese bezeichnen die Handlungen, die nur einmal in einem Märchen vorkommen und im Lauf der Geschichte keine Ergänzung haben. Z. B.: ›H:Zur\_Welt\_kommen\_:rEHDem‹. [167]

#### 4.4 Attribut ›d‹

Dieses Attribut erfasst die Informationen über die handlungstragenden Figuren, die in dem durch Attribut ›c‹ beschriebenen Vorgang auftreten. Bei jedem Auftritt können in der Regel ein bis fünf solcher Figuren agieren. Agieren bedeutet, dass die Figur in der Erzählung tatsächlich auftritt bzw. erscheint, und nicht, dass sie lediglich von einer in dem erzählten Motiv agierenden Figur erwähnt wird oder gemeint ist. Zu berücksichtigen ist auch, dass gemeinsam handelnde Figuren mit gleichen Rollen als der Auftritt einer Gruppe von Akteuren erfasst werden. Beispiel: Der gemeinsame Auftritt von zwei älteren Brüdern gegenüber dem jüngsten Bruder wird als ›rEHDem\_fEHDaM‹ erfasst. Treten zwei gleiche Akteure in einer Interaktion bzw. Opposition auf, so ist es zwingend erforderlich, dass beide Figuren entsprechend gekennzeichnet werden (›fEHDam\_fEHDam‹). [168]

Bilden der Etalon- und der Analog-Held eine Opposition gegenüber einem dritten Analog-Helden, so sollen alle drei separat erfasst werden: `>rEHDem_fEHDam_fEHDam<` und nicht `>rEHDem_fEHDaM<`. [169]

Für das Markupelement als Zeichenkette ist es wichtig, dass ein aus mehreren Figuren gebildetes Attribut `>d<` stets durch gleichartig kombinierte Figuren dargestellt wird. Andernfalls hätten wir statt einer einheitlichen Zeichenkette (String), je nach der Anordnung der im beschriebenen Vorgang auftretenden Figuren, mehrere unterschiedliche Zeichenketten, z. B.:  
`>f:UNGEHEUER_herbeiholen:rEHDem_rEANem<` und `>f:UNGEHEUER_herbeiholen:rEANem_rEHDem<`. [170]

Nur aufgrund dessen, dass die Reihenfolge der handelnden Figuren in beiden Fällen gewechselt hat, entstehen zwei inhaltlich identische, allerdings für die maschinelle Lesbarkeit verschiedene Zeichenketten. Um daraus resultierende Missverständnisse zu vermeiden, wird bei der Kombination der Elemente des Tupels  $R = (M, S, F, t, G)$  die sogenannte lexikographische Ordnung verwendet. Dabei gilt beispielsweise:  $(M_1, S_1, F_1, t_1, G_1), (M_1, S_1, F_1, t_1, G_2), \dots, (M_1, S_1, F_1, t_1, G_{10}), (M_1, S_1, F_1, t_2, G_1), \dots$ <sup>58</sup> [171]

Aus diesen Kombinationen entsteht die Menge einzelner Rollen (sogenannte  $r$ -Menge).<sup>59</sup> Die Elemente dieser  $r$ -Menge bilden – einzeln, zu zweit, zu dritt, zu viert oder zu fünft kombiniert – die Elemente der  $d$ -Menge. Diese wiederum sind die Bestandteile des in der Zeichenkette angelegten Markupelements, wobei sie gemäß der Reihenfolge der Elemente in der  $r$ -Menge sortiert werden. Die Einhaltung dieser Regel wird beim Parsen der entsprechenden XML-Datei automatisch überwacht. Der Benutzer muss daher nicht darauf achten, welchen Wert des Attributs `>d<` er zuerst oder anschließend eingibt. [172]

Daher wären in der Datenbank beide Varianten eines Markupelements gleichermaßen korrekt, z. B.:  
`>f:UNGEHEUER_herbeiholen:rEHDem_rEANem<` [173]  
sowie  
`>f:UNGEHEUER_herbeiholen:rEANem_rEHDem<`.  
Bei der Auswertung der Daten würde eine abweichende Reihenfolge der Rollen automatisch erkannt, korrigiert und gemäß der Reihenfolge der ersten, korrekten Variante ausgegeben.

## 5. Musterbeispiel

Im Folgenden versuchen wir, den Zusammenhang zwischen dem empirischen Objekt und dem darauf basierenden Modell anhand eines Beispiels zu veranschaulichen. Dazu werden wir einen klassischen Märchentext der Gebrüder Grimm *Das Wasser des Lebens* anhand der Auftritte segmentieren.<sup>60</sup> Jedes Segment wird zusammengefasst und mit dem entsprechenden Markupelement versehen. [174]

1.	Auftritt:		Der König
	Inhalt:		Ein kranker König liegt im Sterben.
	Annotati-on:	1	a551:h:KRANKHEIT:oHHDem

Tab. 3: Musterbeispiel für Segmentation und Annotation des Märchens.

<sup>58</sup> Mit »lexikographischer Ordnung« ist hier keine alphabetische Ordnung im engeren Sinn gemeint, sondern die aus der Informatik bekannte komponentenweise Ordnung von Tupeln. Konkret werden die Tupel zunächst nach der ersten Komponente  $M$  geordnet. Sind diese gleich, erfolgt die Ordnung nach der zweiten Komponente  $S$ ; bei Gleichheit wiederum nach  $F$ , dann nach  $t$  und schließlich nach  $G$ . Zunächst bleibt  $M, S, F$  und  $t$  konstant, während  $G$  von  $G_1$  bis  $G_{10}$  variiert; erst danach nimmt  $t$  zu und  $G$  läuft erneut von  $G_1$  aufwärts durch.

<sup>59</sup> Vgl. Dadunashvili 2026a: `vmf_d1.xsd`; für weiterführende Informationen Dadunashvili 2026b: `Attribut d`.

<sup>60</sup> Grimm et al. (Hg.) 1996 [1857], Bd. 2, Nr. 97; vgl. Blécourt 2014, Sp. 509–514.

<b>2.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Die drei Söhne und der alte Mann</b>
	Inhalt:		Ein weiser, alter Mann weist die verzweifelten Königssöhne auf das schwer zu beschaffende Lebenswasser hin.
	Annotati- on:	2	a551:HF:HEILMITTEL_besorgen:rEHDem_rEVMem_fEHDaM
<b>3.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der Vater und der älteste Sohn</b>
	Inhalt:		Der älteste Sohn bittet den Vater um Erlaubnis und macht sich auf den Weg, das Lebenswasser zu finden.
	Annotati- on:	3 4	a551:F:Um_einen_Auftrag_WERBEN:oHHD_fEHDam a551:Hh:Um_einen_Auftrag_WERBEN:oHHD_fEHDam
<b>4.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der älteste Sohn und der Zwerg</b>
	Inhalt:		Der älteste Sohn zeigt Arroganz gegenüber dem Zwerg. Dieser wird zornig auf den ältesten Sohn und sorgt dafür, dass er gelähmt wird.
	Annotati- on:	5 6 7	a551:F:Gutes_Benehmen:rEHFem_fEHDam a551:h:Gutes_Benehmen:rEHFem_fEHDam a551:h:FREIHEITSBERAUBUNG:rEHFem_fEHDam
<b>5.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der Vater und der mittlere Sohn</b>
	Inhalt:		Der mittlere Sohn bittet den Vater um Erlaubnis und begibt sich auf die Suche nach dem Lebenswasser.
	Annotati- on:	8 9	a551:F:Um_einen_Auftrag_WERBEN:oHHDem_fEHDam a551:Hh:Um_einen_Auftrag_WERBEN:oHHDem_fEHDam
<b>6.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der mittlere Sohn und der Zwerg</b>
	Inhalt:		Der mittlere Sohn zeigt ebenfalls Arroganz gegenüber dem Zwerg. Dieser wird wütend auf den mittleren Sohn und sorgt dafür, dass er gelähmt wird.
	Annotati- on:	10 11 12	a551:F:Gutes_Benehmen:rEHFem_fEHDam a551:h:Gutes_Benehmen:rEHFem_fEHDam a551:h:FREIHEITSBERAUBUNG:rEHFem_fEHDam
<b>7.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der Vater und der jüngste Sohn</b>
	Inhalt:		Der jüngste Sohn bittet den Vater um Erlaubnis und macht sich auf den Weg, das Lebenswasser zu suchen.
	Annotati- on:	13	a551:F:Um_einen_Auftrag_WERBEN:rEHDem_oEHDem a551:Hh:Um_einen_Auftrag_WERBEN:rEHDem_oEHDem
<b>8.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der jüngste Sohn und der Zwerg</b>
	Inhalt:		Der jüngste Sohn verhält sich höflich gegenüber dem Zwerg. Dieser gibt dem jüngsten Sohn notwendige Anweisungen.
	Annotati- on:	14 15 16 17 18	a551:F:Gutes_Benehmen:rEHDem_rEHFem a551:H:Gutes_Benehmen:rEHDem_rEHFem a551:HF:PFÖRTNER_besänftigen:rEHDem_rEHFem a551:HF:HEILMITTEL_erlangen:rEHDem_rEHFem a551:HF:Tabu_Frist_nicht_überziehen:rEHDem_rEHFem
<b>9.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der jüngste Sohn und die Wache</b>
	Inhalt:		Der jüngste Sohn besänftigt die Wache, die ihn passieren lässt.
	Annotati- on:	19 20	a551:H:PFÖRTNER_besänftigen:rEHDem_oEHFez a551:H:PFÖRTNER_entkommen:rEHDem_oEHFez
<b>10.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der jüngste Sohn und die verwunschenen Wesen</b>
	Inhalt:		Der jüngste Sohn ist der Zaubergegenstände habhaft geworden. Die Personen, von denen er diese Gegenstände erhält, sind nicht zu kategorisieren.
	Annotati- on:	21 22	a551:H:Zaubermittel_zur_SITUATIVEN_Anwendung_erlangen:rEHDem_rEOBgz a551:H:PROVIANTPRODUZIERENDES_Zaubermittel_erlangen:rEHDem_rEOBgz

Tab. 3: Musterbeispiel für Segmentation und Annotation des Märchens.

		23	a551:H:WAFFE_oder_Ausrüstung_erlangen:rEHDem_rEOBgZ
<b>11.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der jüngste Sohn und die Besitzerin des Lebenswassers</b>
	Inhalt:		Es entwickelt sich eine Liebesbeziehung zwischen dem jüngsten Sohn und der Besitzerin des Lebenswassers. Der muss aber die Schöne bald verlassen.
	Annotati- on:	24 25 26	a551:H:Erlösung:rEHDem_rEOBew a551:H:Liebe_wird_ausgelöst:rEHDem_rEOBew a551:h:KONTAKT_abbrechen:rEHDem_rEOBew
<b>12.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der jüngste Sohn im Schlafgemach</b>
	Inhalt:		Der jüngste Sohn steht vor der Gefahr, das Tabu zu übertreten.
	Annotati- on:	27 28	a551:h:SCHLAF:rEHDem a551:H:SCHLAF_stören:rEHDem
<b>13.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der jüngste Sohn und das Lebenswasser</b>
	Inhalt:		Der jüngste Sohn erlangt das Lebenswasser.
	Annotati- on:	29 30	a551:H:HEILMITTEL_erlangen:rEHDem_rEOBgZ a551:Hf:Tabu_Frist_nicht_überziehen:rEHDem_rEOBgZ
<b>14.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der jüngste Sohn und der Zwerg</b>
	Inhalt:		Der jüngste Sohn kehrt zum Zwerg zurück. Dieser erklärt ihm die Funktionen der von ihm erfassten Zaubergegenstände. Der jüngste Sohn bittet den Zwerg um die Freilassung seiner Brüder, ignoriert dabei jedoch dessen Warnung.
	Annotati- on:	31 32 33 34 35	a551:H:Auf_Hilfsquelle_zurückgreifen:rEHDem_rEHFem a551:HF:PROVIANTPRODUZIERENDES_Zaubermittel_einsetzen:rEHDem_rEHFem a551:HF:WAFFE_oder_Ausrüstung_einsetzen:rEHDem_rEHFem a551:f:GEFAHR_von_Verrat_durch_die_Geschwister:rEHDem_rEHFem a551:h:Wiedergutmachung_erzielen:rEHDem_rEHFem
<b>15.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der jüngste Sohn und seine Brüder</b>
	Inhalt:		Der jüngste Sohn trifft seine befreiten Brüder und teilt ihnen seinen Erfolg mit.
	Annotati- on:	36 37	a551:Hh:FREIHEITSBERAUBUNG_beheben:rEHDem_fEHDaM a551:H:Vorgang_deuten:rEHDem_fEHDaM
<b>16.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Die Könige aus fernen Ländern und der jüngste Sohn</b>
	Inhalt:		Auf dem Rückweg nach Hause unterstützt der jüngste Bruder die Herrscher von drei unterschiedlichen Ländern mithilfe seiner magischen Gegenstände.
	Annotati- on:	38 39 40 41	a551:F:Sorge_um_Hilfsbedürftige:rEHDem_rEHFem_rEOBgZ a551:H:WAFFE_oder_Ausrüstung_einsetzen:rEHDem_rEHFem_rEOBgZ a551:H:PROVIANTPRODUZIERENDES_Zaubermittel_einsetzen:rEHDem_rEHFem_rEOBgZ a551:H:Sorge_um_Hilfsbedürftige:rEHDem_rEHFem_rEOBgZ
<b>17.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Die Könige aus fernen Ländern und der jüngste Sohn</b>
	Inhalt:		Auf dem Rückweg nach Hause unterstützt der jüngste Bruder die Herrscher von drei unterschiedlichen Ländern mithilfe seiner magischen Gegenstände.
	Annotati- on:	42 43 44 45	a551:F:Sorge_um_Hilfsbedürftige:rEHDem_rEHFem_rEOBgZ a551:H:WAFFE_oder_Ausrüstung_einsetzen:rEHDem_rEHFem_rEOBgZ a551:H:PROVIANTPRODUZIERENDES_Zaubermittel_einsetzen:rEHDem_rEHFem_rEOBgZ a551:H:Sorge_um_Hilfsbedürftige:rEHDem_rEHFem_rEOBgZ
<b>18.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Die älteren Söhne</b>
	Inhalt:		Aus Neid beschließen die älteren Brüder, das Lebenswasser heimlich durch gewöhnliches Wasser zu ersetzen.
	Annotati- on:	46 47 48	a551:f:Umgang_mit_Gier_und_Neid:fEHDam_fEHDam a551:h:GEFAHR_von_Verrat_durch_die_Geschwister:fEHDam_fEHDam a551:f:AUSTAUSCHEN:fEHDaM
<b>19.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Die älteren Söhne beim Schlaf ihres jüngsten Bruders</b>

Tab. 3: Musterbeispiel für Segmentation und Annotation des Märchens.

	Inhalt:		Die älteren Brüder tauschen heimlich das Lebenswasser gegen gewöhnliches Wasser aus.
	Annotati- on:	49 50 51	a551:h:SCHLAF:rEHDem_rEOBgz_fEOBgz_fEHDaM a551:h:Umgang_mit_Gier_und_Neid:rEHDem_rEOBgu_fEOBgz_fEHDaM a551:h:AUSTAUSCHEN:rEHDem_rEOBgz_fEOBgz_fEHDaM
<b>20.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der jüngste Sohn und sein Vater und das falsche Heilmittel</b>
	Inhalt:		Das beschaffte Heilmittel macht den König noch kränker.
	Annotati- on:	52 53	a551:Hh:HEILMITTEL_besorgen:rEHDem_oHHDem_fEOBgz a551:h:KRANKHEIT_beheben:rEHDem_oHHDem_fEOBgz
<b>21.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Die älteren Söhne, der Vater und das Heilmittel</b>
	Inhalt:		Die älteren Söhne heilen den Vater und verleumden den jüngsten Bruder.
	Annotati- on:	54 55 56	a551:Hh:HEILMITTEL_besorgen:oHHDem_rEOBgz_fEHDaM a551:Hh:KRANKHEIT_beheben:oHHDem_rEOBgz_fEHDaM a551:h:VERLEUMDUNG_bei_Untreue:oHHDem_rEOBgz_fEHDaM
<b>22.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Die älteren und der jüngste Bruder</b>
	Inhalt:		Die älteren Brüder bringen den jüngsten Bruder zum Schweigen.
	Annotati- on:	57	a551:h:Schweigepflicht:rEHDem_fEHDaM
<b>23.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der König, der Richter und der Jägermeister</b>
	Inhalt:		Der König erteilt dem Jägermeister in Absprache mit dem Hofrichter den Auftrag, seinen jüngsten Sohn während der Jagd zu töten.
	Annotati- on:	58	a551:f:TODESAUFTRAG:oHHDem_fEVMeM_rEVMeM
<b>24.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der ältere Sohn und der Jägermeister</b>
	Inhalt:		Der Jägermeister weigert sich, den Prinzen zu töten, und dieser flieht mit gewechselter Identität.
	Annotati- on:	59 60	a551:H:TODESAUFTRAG_entkommen:rEHDem_rEVMeM a551:H:IDENTITÄT_ändern:rEHDem_rEVMeM
<b>25.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der Vater und die drei fremden Könige</b>
	Inhalt:		Die drei Könige, denen der Prinz einst half, besuchen das Königreich. Der König erfährt die Wahrheit und vergibt seinem jüngsten Sohn.
	Annotati- on:	61 62	a551:H:Hilfsquelle_greift_zurück:oHHDem_rEHFeM a551:H:VERLEUMDUNG_beheben:oHHDem_rEHFeM
<b>26.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der König und der Jägermeister</b>
	Inhalt:		Der Jägermeister gesteht dem König, dass er dessen jüngsten Sohn verschont und dessen Tod lediglich vorgetäuscht hat.
	Annotati- on:	63	a551:H:Vortauschen_eingestehen:oHHDem_rEVMeM
<b>27.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Die Besitzerin des Zaubermittels und ihre Begleiter</b>
	Inhalt:		Gleichzeitig bereitet sich die Besitzerin des Lebenswassers auf die Suche nach ihrem Geliebten vor.
	Annotati- on:	64	a551:F:KONTAKT_wiederherstellen:rEOBew_rEVMeM
<b>28.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der älteste Sohn und die Begleiter der Besitzerin des Lebenswassers</b>
	Inhalt:		Der älteste Sohn scheitert beim Identitätstest.
	Annotati- on:	65 66	a551:F:Intensive_Erkundungsaktion:rEVMeM_fEHDam a551:h:IDENTITÄT_beweisen:rEVMeM_fEHDam
<b>29.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der mittlere Sohn und die Begleiter der Besitzerin des Lebenswassers</b>

Tab. 3: Musterbeispiel für Segmentation und Annotation des Märchens.

	Inhalt:		Der mittlere Sohn scheitert ebenfalls beim Identitätstest.
	Annotati- on:	67 68	a551:F:Intensive_Erkundungsaktion:rEVMem_fEHDam a551:h:IDENTITÄT_beweisen:rEVMem_fEHDam
<b>30.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der jüngste Sohn und die Besitzerin des Lebenswassers</b>
	Inhalt:		Der jüngste Sohn besteht den Test und wird erkannt.
	Annotati- on:	69 70 71	a551:F:Intensive_Erkundungsaktion:rEHDem_rEOBew a551:H:IDENTITÄT_beweisen:rEHDem_rEOBew a551:H:KONTAKT_wiederherstellen:rEHDem_rEOBew
<b>31.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der Vater und der jüngste Sohn</b>
	Inhalt:		Der jüngste Sohn bricht die Schweigepflicht und berichtet dem König die Wahrheit.
	Annotati- on:	72 73	a551:H:Schweigepflicht:rEHDem_oHHDem a551:H:Vorgang_deuten:rEHDem_oHHDem
<b>32.</b>	<b>Auftritt:</b>		<b>Der Vater und die älteste Söhne</b>
	Inhalt:		Die älteren Söhne fliehen, bevor sie vom König zur Rechenschaft gezogen werden, und kehren nie zurück.
	Annotati- on:	74	a551:h:Versöhnung:oHHDem_fEHDaM

Tab. 3: Musterbeispiel für Segmentation und Annotation des Märchens.

## 6. Maschinelle Analyse des Märchens

Die maschinelle Analyse des Märchens stellt den nächsten Schritt nach der Formalisierung des Forschungsobjekts dar und ist unmittelbar mit der Entwicklung einer entsprechenden digitalen Infrastruktur verbunden. Im Folgenden werden einige der zentralen Elemente dieser Infrastruktur vorgestellt. [175]

### 6.1 Textkorpus

Das Textkorpus ist eine auf dem TEI-Standard basierende XML-Datei mit dem Wurzelement ›teiCorpus‹. Die im Korpus enthaltenen Texte müssen in einer einheitlichen Sprache vorliegen, mit den Open-Data-Anforderungen harmonisiert und in Unicode kodiert sein. Die Erschließung verschiedener Repertoires kann durch unterschiedliche Textkorpora erfolgen. [176]

Jedes einzelne Textkorpus kann je nach Forschungsaufgabe unterschiedlich gestaltet und benannt werden. Die im Rahmen dieses Projekts verwendeten Textkorpora bestehen aus Texten, deren Basisdateien nach festgelegten Regeln organisiert sind. Das hierfür entwickelte System der Datenorganisation beruht auf der Herkunft (A) und der Sprache (B) des Repertoires bzw. Werkes und erzeugt eine ID auf Grundlage der Kodierung dieser Eigenschaften (A, B), ergänzt um eine laufende Nummer (C) für Werke mit identischen A- und B-Eigenschaften. [177]

Für die Kodierung von Sprache und Herkunft der Texte werden Abkürzungen gemäß dem Standard ISO 639-3 verwendet. Nach diesem Standard gilt für die deutsche Sprache die Abkürzung ›deu‹. Der 123. deutschsprachige Text des deutschen Märchenrepertoires wird demnach als ›deu\_deu\_123‹ bezeichnet. Als Unikat eines Werkes gelten in dieser Kodierung die Komponenten (A) Herkunft und (C) laufende Nummer. Existiert dasselbe Werk beispielsweise in einer englischsprachigen Übersetzung, so wird es entsprechend als ›deu\_eng\_123‹ kodiert. [178]

Steht im ISO-639-3-Standard kein geeignetes Kürzel für den Herkunftsort eines Repertoires zur Verfügung, da dieser nicht durch eine eigene Sprache repräsentiert ist, wird in solchen Fällen die Abkürzung gemäß **ISO 3166-1 Alpha-2** verwendet, z. B. ›AT\_deu\_n‹ = der n-te Text aus dem österreichischen Märchenrepertoire in deutscher Sprache. [179]

Die ID des Textes kann von der linken Seite mit weiterem Kürzel ergänzt werden: Es weist auf die Lizenzbedingungen des Quelltextes hin: ›cc‹ gilt für die Texte mit freien und ›cr‹ mit eingeschränkten Lizenzbedingungen. Die somit gestaltete ID wird gleichzeitig als Dateiname und ›xml:id‹-Attribut am Element ›text‹ verwendet. [180]

Im TEI-Korpus sind die Märchen einzeln in separaten TEI-Elementen erfasst. Für jedes Märchen liegt eine annotierte oder zur Annotation vorbereitete Textfassung vor. Diese wird im Textkorpus durch ein zusätzliches ›zyx‹-Präfix gekennzeichnet. Die Basistexte hingegen befinden sich in einem nach Herkunftsrepertoires organisierten GitHub-Repository.<sup>61</sup> Der Dateiname eines Basistextes entspricht dem Wert des ›xml:id‹-Attributs des jeweiligen ›text‹-Elements und wird dadurch eindeutig mit den annotierten Textfassungen im TEI-Korpus referenziert. [181]

Texte, die nicht den Open-Data-Anforderungen entsprechen, werden sowohl im Textkorpus als auch im GitHub-Repositorium in abgeleiteter Form dargestellt. Die Ableitung erfolgt durch folgende Änderungen in jedem Absatz des Textes: [182]

- Stoppwörter werden entfernt,
- die verbleibenden Wörter werden in jedem einzelnen Absatz alphanumerisch sortiert,
- gleiche Wörter bleiben demselben Absatz zugeordnet.

In dieser abgeleiteten Form ist weder die ursprüngliche Wortreihenfolge noch die Syntax rekonstruierbar. Der Text ist daher nur noch eingeschränkt für die Topic-Analyse verwendbar.<sup>62</sup> [183]

Die Hauptaufgabe des Korpus besteht darin, eine standardisierte Segmentierung der Daten sowie einen gezielten Zugriff auf diese Daten zu gewährleisten. Das entwickelte Datenmodell ermöglicht es, Auftritte handlungstragender Personen im Text auseinander zu differenzieren und die während der jeweiligen Auftritte vorkommenden Motive zu erfassen. Dafür sind das Element ›seg‹ und in ihm eingebettete Tupel von Attributen ›a‹, ›b‹, ›c‹ und ›d‹ zuständig. Die optimale Anzahl von Motiven innerhalb eines Auftritts beträgt fünf. Im Folgenden erläutern wir die Erfassungstechnik eines Auftritts im XML-Textkorpus anhand zweier Abschnitte aus dem Märchen ATU 551 – *Wasser des Lebens*. Zunächst geht es um den Auftritt des Helden vor dem König (oHHDem), den er um Erlaubnis bittet, zur Suchaktion aufzubrechen.<sup>63</sup> [184]

```
<seg a:ana="a551" b1:ana="F" c1:ana="Umgang_mit_Werben_um_den_Auftrag"
b2:ana="Hh" c2:ana="Umgang_mit_Werben_um_den_Auftrag" b3:ana="N" c3:ana="N"
b4:ana="N" c4:ana="N" b5:ana="N" c5:ana="N" d1:ana="rEHDem" d2:ana="oHHDem"
d3:ana="N" d4:ana="N" d5:ana="N">Als auch vom zweiten nichts zu hören
war, schickte sich der dumme Prinz Ludwig zur Reise an; aber der König
wollte ihn nicht ziehen lassen aus Furcht, den Letzten zu verlieren,
und weil es unmöglich schien, daß er ausführe, wobei schon zwei Söhne
untergegangen waren. Aber Ludwig bat so lange, bis man ihn ließ.
</seg>
```

<sup>61</sup> Dadunashvili 2026a: [Textkorpus](#).

<sup>62</sup> Insbesondere ist es ausgeschlossen, Beziehungen zwischen benachbarten Wörtern (Wort-n-Gramme) innerhalb eines Absatzes zu berücksichtigen.

<sup>63</sup> Legende für beide Code-Beispiele: ›a:ana‹ = Attribut ›a‹, ›b1:ana‹ – ›b5:ana‹ = Attribut ›b‹, ›c1:ana‹ – ›c5:ana‹ = Attribut ›c‹, ›d1:ana‹ – ›d5:ana‹ = Attribut ›d‹, ›N‹ = Nullwert.

Im nächsten Auftritt begegnet der Held den falschen Stifterfiguren (fEHFM), die versuchen, Reisende durch Kartenspiele abzulenken. Der Held bleibt pflichtbewusst und setzt seine Reise unbeirrbar fort: [185]

```
<seg a:ana="a551" b1:ana="f" c1:ana="Verlockung" b2:ana="H"
c2:ana="Verlockung" b3:ana="N" c3:ana="N" b4:ana="N" c4:ana="N"
b5:ana="N" c5:ana="N" d1:ana="rEHDem" d2:ana="fHFEM" d3:ana="N"
d4:ana="N" d5:ana="N"> Auf seiner Reise traf auch er jene
Gesellschaft Kartenspieler; aber als er von ihnen eingeladen
wurde, sagte er: »Jetzt habe ich wegen eines wichtigen
Geschäftes keine Zeit zum Kartenspiel; in kurzem aber komme
ich zurück, und dann werde ich mit euch spielen,« und nachdem
er sich gestärkt hatte, ritt eraufs Gerathewohl weiter.
</seg>64
```

Die annotierten Segmente werden wie folgt eingelesen: [186]

- a551:F:Umgang\_mit\_Werben\_um\_den\_Auftrag:rEHDem\_rHHGem
- a551:Hh:Umgang\_mit\_Werben\_um\_den\_Auftrag:rEHDem\_rHHGem
- a551:f:Verlockung:rEHDem\_fEHFeM
- a551:H:Verlockung:rEHDem\_fEHFeM

Das Textkorpus besteht aus gelabelten und nicht gelabelten Datensätzen, die ihrerseits Bestandteile einzelner Texte darstellen. Gelabelte Texte oder Textteile können als Trainingsdaten verwendet werden; im Gegensatz dazu wird auf nicht gelabelte Daten ausschließlich im Rahmen der automatischen Analyse zugegriffen. [187]

Die Annotation (das Labeln) der Textdaten erfordert die Überführung der impliziten ›Ist-Segmentierung‹ in eine explizite ›Soll-Segmentierung‹. Dabei ist es häufig notwendig, die Anzahl der Absätze im Text zu korrigieren. Absätze können entweder zusammengelegt oder in mehrere Teile aufgeteilt werden. In manchen Fällen kann auch ein einzelner Satz einem solchen Absatz entsprechen. [188]

Für die vorliegende Publikation wird ein musterhafter Textkorpus veröffentlicht.<sup>65</sup> Damit die Auswertungsergebnisse dauerhaft miteinander vergleichbar bleiben, werden am Korpus nachträglich keine Änderungen vorgenommen. Aus dem Textkorpus wurden alle gereimten Zeilen entfernt, und er wurde mit minimalen Metadaten versehen. Die so komprimierten Texte sind mit ihren Basisquellen referenziert und über einen freien Zugang zu diesen zugänglich gemacht. [189]

Als Hauptquelle für die in diesem Korpus zusammengetragenen Daten dienen die im TextGrid-Repositoryum veröffentlichten deutschsprachigen Märchensammlungen aus dem deutschen Märchenrepertoire des 19. Jahrhunderts. Berücksichtigt wurden insbesondere die Sammlungen von Jacob und Wilhelm Grimm (204 Texte)<sup>66</sup>, Karl Bartsch (47 Texte)<sup>67</sup>, Ludwig Bechstein (80 Texte)<sup>68</sup> sowie Heinrich Pröhle (86 Texte)<sup>69</sup>. [190]

<sup>64</sup> Vgl. für beide Code-Beispiele *Der Vogel Cäsarius* (Toeppen 1867, S. 154–158).

<sup>65</sup> Vgl. Dadunashvili 2026a: [test.xml](#).

<sup>66</sup> Grimm / Grimm (Hg.) 2012 [1857].

<sup>67</sup> Bartsch (Hg.) 2012 [1879].

<sup>68</sup> Bechstein (Hg.) 2011 [1857].

<sup>69</sup> Pröhle (Hg.) 2012 [1853].

Für den Test des Motiv-Erkennungsassistenten wurde ein exemplarischer Text aus dem Korpus von insgesamt 417 Märchentexten nach dem zuvor erläuterten Markup annotiert. Siegfried-Märchen (Text-ID im Textkorpus: deu\_deu\_223)<sup>70</sup>. Dieser Text stammt aus der Kollektion Bartsch und stellt inhaltlich eine Kombination der folgenden ATU-Typen dar: 567 – *Das wunderbare Vogelherz*, 303 – *Die zwei Brüder*, 300 – *Drachentöter*. [191]

Darüber hinaus wurden weitere vergleichbare Märchentexte vom Typ ATU 551 – *Das Wasser des Lebens* gezielt aus dem west- und osteuropäischen Kulturraum ausgewählt, in das Textkorpus integriert und entsprechend annotiert. Dazu zählt auch der gleichnamige Text aus den *Kinder- und Hausmärchen* der Gebrüder Grimm. Bei der klassifizierten Auswahl der Texte orientierten wir uns an den Ergebnissen der in der deutschsprachigen CD-Ausgabe der Europäischen Märchen durchgeführten Typenverzeichnung.<sup>71</sup> Dementsprechend sind folgende Märchentexte dem Typ ATU 551 – *Das Wasser des Lebens* zuzuordnen:<sup>72</sup> [192]

1. *Die Quelle der Jugend* (fra\_deu\_1).<sup>73</sup>
2. *Das Land der Jugend* (swe\_deu\_1).<sup>74</sup>
3. *Das verzauberte Schloß* (AT\_deu\_1).<sup>75</sup>
4. *Der Fink mit der goldenen Stimme* (hun\_deu\_1).<sup>76</sup>
5. *Vom singenden Dudelsack* (ita\_deu\_1).<sup>77</sup>
6. *Die Geschichte von der Fata Morgana* (ita\_deu\_2).<sup>78</sup>
7. *Der Vogel Cäsarius* (pol\_deu\_1).<sup>79</sup>
8. *Die Jungfrau Zar* (rus\_deu\_1).<sup>80</sup>
9. *Das Wasser des Lebens* (deu\_deu\_202).<sup>81</sup>

Die Texte wurden aus primären Textquellen erfasst und als frei zugängliche Daten bereitgestellt. Diese vollständig annotierten Daten dienen einerseits als negativ gelabelte Datensätze, wenn das Modell auf den Typencluster ATU 567, 300 und 303 trainiert wird, andererseits zur Präsentation des Tools für die Auswertung der Grundform der Märchen (siehe Abschnitt 6.4). [193]

Im selben GitHub-Repositoryum befindet sich zudem ein russischsprachiges Textkorpus des dagestanischen Märchenrepertoires. Derzeit umfasst das Korpus 1.071 Texte aus den Repertoires der in Dagestan beheimateten kleinen und großen Sprachgruppen. Viele dieser Texte können aus rechtlichen Gründen leider nur in abgeleiteter Form veröffentlicht werden. [194]

<sup>70</sup> Die Text-IDs werden an dieser Stelle sowie im weiteren Verlauf ausschließlich in abgekürzter Form mit ihren essenziellen Bestandteilen angegeben.

<sup>71</sup> Vgl. Uther (Hg.) 2005.

<sup>72</sup> Laut der Ausgabe sollte ein weiterer Text aus dem griechischen Repertoire diesem Typ zugeordnet werden, was jedoch kritisch hinterfragt werden muss. Es handelt sich um das griechische Märchen *Vom Prinzen und seinem Fohlen* (Hahn (Hg.) 1918, S. 30–39). Dieser Text stellt eine Kombination der Typen ATU 590 – *Die treulose Mutter* und ATU 314 – *Der Goldene* dar, wird jedoch fälschlicherweise – aufgrund einer Passage über die Beschaffung des Heilmittels, in der der Held mit seinem Schwager interagiert – dem Typ ATU 551 – *Das Wasser des Lebens* zugeordnet.

<sup>73</sup> Tegethoff (Übers.) 1923, S. 207–209.

<sup>74</sup> Hyltén-Cavallius / Stephens (Hg.) 1848, S. 190–209.

<sup>75</sup> Zingerle / Zingerle 1980 [1854], S. 186–191.

<sup>76</sup> Róna-Sklare (Übers.) 1909, S. 208–214.

<sup>77</sup> Gonzenbach / Hartwig (Hg.) 1870, S. 329–334.

<sup>78</sup> Gonzenbach / Hartwig (Hg.) 1870, S. 49–59.

<sup>79</sup> Toeppen 1867, S. 154–158.

<sup>80</sup> Löwis of Menar (Übers.) 1927, S. 236–251.

<sup>81</sup> Grimm / Grimm (Hg.) 2012 [1857], Nr. 97.

## 6.2 Digitaler Assistent für die semiautomatische Annotation der Texte

Ein zentraler Bestandteil der maschinellen Analyse von Märchen ist ein digitaler Assistent mit Vorhersagefunktion.<sup>82</sup> Dieses interaktive Analysewerkzeug dient dazu, innerhalb einer umfangreichen Textsammlung jene Textabschnitte zu identifizieren, die die gesuchten inhaltlichen Eigenschaften in Form von Motiven, Episoden oder Themen aufweisen. [195]

Zur automatischen Erkennung dieser Motive und Episoden wird ein Topic-Modeling-Ansatz verwendet, der auf dem Algorithmus der logistischen Regression basiert. Das durch diesen Algorithmus trainierte Modell verfolgt einen diskriminativen Ansatz, bei dem Merkmale identifiziert werden, die für positiv etikettierte Textabschnitte charakteristisch sind, sowie solche, die typische Gegeneigenschaften negativ etikettierter Abschnitte repräsentieren. Diese Merkmale werden beiderseits einer modellinternen Trennlinie im Merkmalsraum angeordnet. [196]

Grundlage für die Modellierung bilden nach TF-IDF (Term Frequency–Inverse Document Frequency) gewichtete Textmerkmale, die sowohl aus positiv als auch aus negativ bewerteten Trainingsdaten extrahiert werden. Vor der Berechnung der TF-IDF-Werte erfolgt eine standardisierte Datenbereinigung, bei der Stoppwörter sowie weitere für den inhaltlichen Vergleich irrelevante Terme entfernt werden. [197]

Aufgrund der in der Regel begrenzten Anzahl positiv etikettierter Trainingsbeispiele wird zur Stabilisierung des Lernprozesses eine mehrfache Kreuzvalidierung eingesetzt. Dabei wird der verfügbare Datensatz wiederholt in Trainings- und Validierungsteilmengen aufgeteilt. Das resultierende Modell ist anschließend in der Lage, charakteristische Wortformen für positive und negative Textabschnitte zu unterscheiden und diese in Form einer nach Koeffizienten gewichteten Merkmalsliste darzustellen. [198]

Die Erweiterung des trainierten Modells um eine Vorhersagefunktion zeigt deutliche Schwächen bei der Anwendung auf binär gelabelte Messdaten. In mehreren Fällen liefern die Vorhersagen instabile oder inkonsistente Klassifikationsergebnisse. Die Ursache hierfür liegt nicht eindeutig in einem einzelnen Modellbestandteil, sondern in der Kombination mehrerer technischer Effekte. Insbesondere kommt es zu einer Überlagerung positiver und negativer Merkmalsbeiträge, die sich im Rahmen der diskriminativen Klassifikation im linearen Modellscore gegenseitig kompensieren. Dadurch entstehen Entscheidungswerte nahe der Klassifikationsschwelle, was zu einer erhöhten Sensitivität gegenüber kleinen Änderungen in den Eingabedaten führt. [199]

Vor diesem Hintergrund wird bewusst von einer direkten diskriminativen binären Entscheidungsfunktion abgesehen. Stattdessen erfolgt ein methodischer Übergang zu einem prototypenbasierten Ansatz, bei dem das trainierte Modell nicht mehr als Klassifikator, sondern als Generator eines semantischen Prototyps des gesuchten Motivs dient. Hierzu werden ausschließlich jene Merkmale berücksichtigt, die im Modell mit hohen positiven Koeffizienten versehen sind und somit einen konsistenten positiven Beitrag zur Zielklasse leisten. [200]

Die so extrahierten Merkmale bilden ein prototypisches Metamotiv, das als repräsentativer Merkmalsvektor gespeichert wird. Die Analyse der aggregierten Messdaten erfolgt anschließend nicht mehr im Sinne einer Klassifikation, sondern als Ähnlichkeitssuche, bei der die Dokumente anhand ihrer inhaltlichen Übereinstimmung mit dem Prototyp bewertet werden. Als Maß für diesen Abgleich wird die Cosinus-Ähnlichkeit verwendet, wodurch ein robustes, richtungsbasiertes Retrieval anstelle einer instabilen binären Entscheidung ermöglicht wird. [201]

<sup>82</sup> Echtzeitanwendung in Dadunashvili 2026b: [erthaos-23](#); Prototyp: Dadunashvili 2026c. Die Weiterentwicklung des prototypischen Basicodes hin zu interaktiven Anwendungen erfolgte im Rahmen einer Zusammenarbeit mit Dr. George Dadunashvili.

### 6.3 Test des Assistenten

Zur Präsentation des Motiv-Erkennungsassistenten führen wir den folgenden Test durch: Wir starten die Echtzeitanwendung *erthaos-23*, wählen im Feld ›Repertoire‹ das Textkorpus ›test.xml‹ aus und extrahieren die darin enthaltenen Labels (vgl. Abbildung 2).

[202]

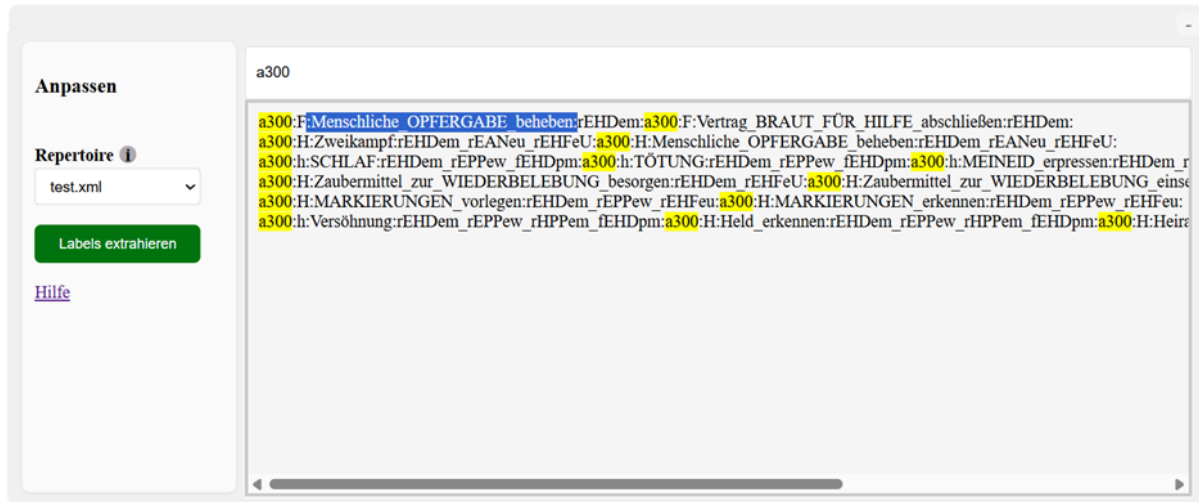


Abb. 2: Echtzeitanwendung des digitalen Motiv-Erkennungsassistenten. Anwendungsbereich ›Anpassen‹. [Aus: Dadunashvili 2026a: Abb. 2]

Wie bereits erwähnt, besteht dieses Textkorpus insgesamt aus 425 Textdaten. Eine der gelabelten Dateien stellt eine Kombination der Typen ATU 567, 300 und 303 dar. Dabei handelt es sich um den von Karl Bartsch in Mecklenburg aufgezeichneten Text mit dem Titel *Siegfried-Märchen* (deu\_deu\_223).<sup>83</sup>

[203]

Es ist bereits bekannt, dass sich im für den Test angelegten XML-Textkorpus folgende Texte befinden, die mit diesen Märchentypen abgeglichen werden können:

[204]

1. *Der Krautesel* aus der Kollektion der Gebrüder Grimm: deu\_deu\_27 (ATU: 567, 566)<sup>84</sup>
2. *Die zwei Brüder* aus derselben Kollektion: deu\_deu\_162 (ATU: 567, 303, 300)<sup>85</sup>
3. *Die Goldkinder* aus derselben Kollektion: deu\_deu\_189 (ATU 303)<sup>86</sup>
4. *Die drei Hunde* aus der Kollektion Ludwig Bechstein: deu\_deu\_294 (ATU 300)<sup>87</sup>
5. *Glücksvogel und Pechvogel* aus der Kollektion Heinrich Pröhle: deu\_deu\_379 (ATU 300)<sup>88</sup>
6. *Der Jäger über alle Jäger* aus derselben Kollektion: deu\_deu\_368 (ATU 575, 590, 300).<sup>89</sup>

Kein anderer Text mit diesen Typnummern (ATU 300, 303, 567) ist im Textkorpus gelabelt. Wird für das gesuchte Motiv ein Label oder ein gemeinsames Segment mehrerer Labels ausgewählt, dessen Attributwert ›a300‹ ist, werden die entsprechenden Abschnitte des oben genannten Textes (deu\_deu\_223) als positive Trainingsdaten erfasst. Alle übrigen Datensätze, die mit einem beliebigen Attributwert außerhalb von N

[205]

<sup>83</sup> Bartsch (Hg.) 2012 [1879], Nr. 2.

<sup>84</sup> Grimm / Grimm (Hg.) 2012 [1857], Nr. 122.

<sup>85</sup> Grimm / Grimm (Hg.) 2012 [1857], Nr. 60.

<sup>86</sup> Grimm / Grimm (Hg.) 2012 [1857], Nr. 85.

<sup>87</sup> Bechstein (Hg.) 2011 [1857].

<sup>88</sup> Pröhle (Hg.) 2012 [1853], Nr. 5.

<sup>89</sup> Pröhle (Hg.) 2012 [1853], Nr. 4.

gelabelt sind, werden als negative Trainingsdaten verwendet. Dazu zählen unter anderem neun Texte des Typs ATU 551 – *Das Wasser des Lebens* (siehe Abschnitt 6.1). Nach dem Training mit diesen Daten liefert der Assistent eine Rangliste sowie eine Grafik der positiv ausgewerteten Merkmale (vgl. Abbildung 3).

Nach der Eingabe beispielsweise des Labels ›Menschliche\_OPFERGABE\_beheben‹ wird die gesamte Episode von der Offenkundigkeit bis zur Lösung der Krise erfasst. Dies geschieht, da das Label mit zwei verschiedenen Varianten des Attributs ›b‹ versehen wird: ›F‹ und ›H‹. Das erste bezeichnet die Offenkundigkeit der Krise, das zweite ihre erfolgreiche Lösung. [206]

Die Erkennung der Textabschnitte, die der gesuchten Episode entsprechen oder deren Teile enthalten, erfolgt durch folgendes Verfahren: [207]

1. Erstellung des Vokabulars.
2. Berechnung der TF-IDF-Werte: Für jedes Wort im Vokabular werden die TF-IDF-Werte berechnet.
3. Erstellung Textvektoren: Für jeden Datensatz wird ein Vektor erstellt, der die TF-IDF-Werte der im Datensatz enthaltenen Tokens repräsentiert.
4. Vergleich der Vektoren: Jede dieser Vektoren wird mit dem Vektor des Prototyp-Datensatzes, dem Modellvektor verglichen.

Die Berechnung der Ähnlichkeit zwischen den Datensätzen beruht auf der Formel der Cosinus-Ähnlichkeit, die wie folgt definiert ist: [208]

$$\cos(a,b) = \frac{\sum_i^n a_i b_i}{\sqrt{\sum_i^n (a_i)^2} \sqrt{\sum_i^n (b_i)^2}}$$

Dabei entspricht ›a‹ einem in einem TF-IDF-Wert skalierten Merkmal (Token) aus dem Prototyp-Datensatz; ein ›b‹ entspricht hingegen einem in einem TF-IDF Wert skalierten Merkmal (Token) aus dem beliebigen Mess-Datensatz. Je näher der Wert der berechneten Cosinus-Ähnlichkeit bei Eins liegt, desto plausibler ist die vorhergesagte inhaltliche Ähnlichkeit zwischen ›a‹- und ›b‹-Datensätzen. [209]

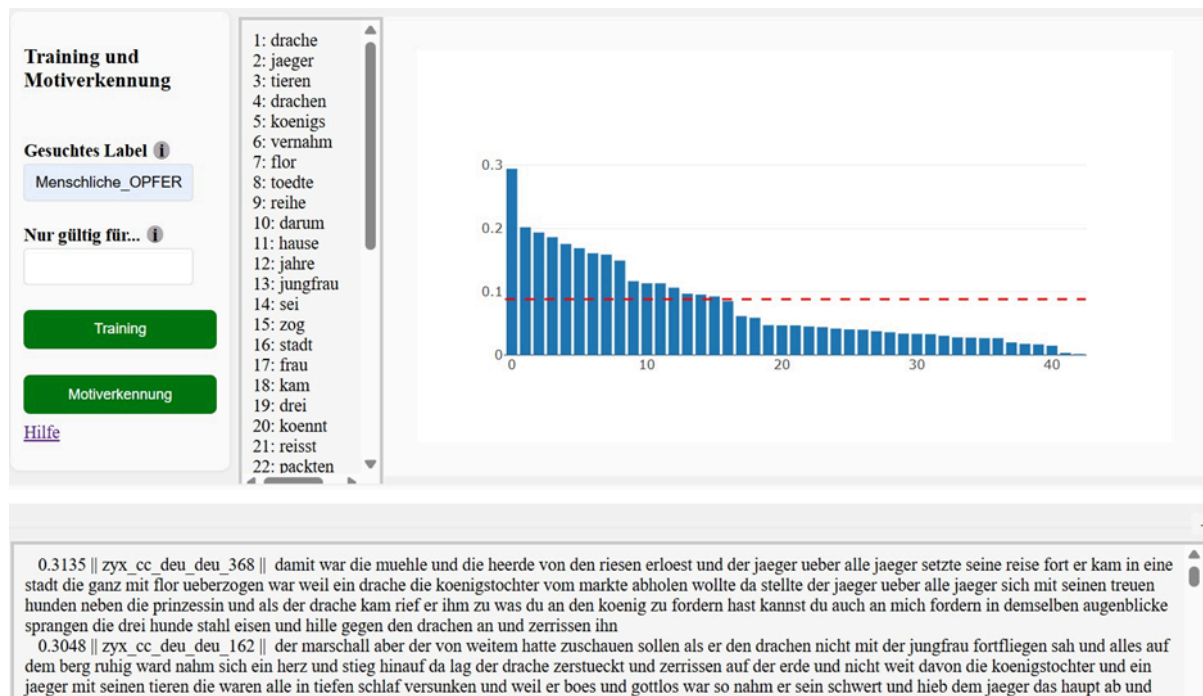


Abb. 3: Echtzeitanwendung des digitalen Motiv-Erkennungsassistenten. Anwendungsbereich ›Training und Motiverkennung‹. [Aus: Dadunashvili 2026a: Abb. 3]

Diese Methode ermöglicht es, die Ähnlichkeit der Datensätze zu quantifizieren und diejenigen zu identifizieren, die dem Prototyp-Datensatz am nächsten stehen. Die Datensätze mit den höchsten Koeffizienten, also die wahrscheinlichsten Vorhersagen, stehen an der Spitze der aggregierten Liste (vgl. Abbildung 3). Dabei gilt ein Wert von 30 % des obersten Koeffizientenwertes des jeweiligen Merkmals standardmäßig als Schwellenwert für das Vokabular des synthetisch erstellten Prototyp-Datensatzes. Je nach Länge und Profil der graphisch dargestellten Merkmale kann man diese Werte in beide Richtungen korrigieren. [210]

Vorhersagen mit Werten kleiner als die Hälfte des höchsten Koeffizientenwertes werden als unwahrscheinlich betrachtet. Sie werden entsprechend als **falsch-negative (FN)** oder **richtig-negative (RN)** Vorhersagen klassifiziert. Die Zuverlässigkeit der getroffenen Vorhersagen hängt zwar wesentlich von der Anzahl der verwendeten Trainingsdaten ab; die Besonderheit des Verfahrens besteht jedoch darin, auch anhand äußerst weniger Trainingsdaten umfangreiche Textbestände analysieren zu können. [211]

In unserem Fall ergeben sich folgende Ergebnisse der Analyse: Drei von insgesamt vier Zieltexten landen im obersten Bereich der Vorhersagenliste. Der Koeffizient des vierten Textes liegt unterhalb der Hälfte des höchsten Scores und wird von einigen falschen Vorhersagen überholt. Ursache dafür ist der Auftritt des Teufels anstelle des Drachen in diesem Märchen, wodurch eines der für diese Episode wichtigsten Merkmale entwertet wird. [212]

Score	Text-ID	RF / PN	Titel	Edition
<i>max</i>	deu_deu_368	RP	Der Jäger über alle Jäger	Pröhle (Hg.) 2012 [1853]
↓	deu_deu_162	RP	Die zwei Brüder	Grimm / Grimm (Hg.) 2012 [1857]
↓	deu_deu_379	RP	Glücksvogel und Pechvogel	Pröhle (Hg.) 2012 [1853]
<i>weniger als <math>\frac{max}{2}</math></i>				
↓	deu_deu_34	RN	Die vier kunstreichen Brüder	Grimm / Grimm (Hg.) 2012 [1857]
↓	deu_deu_214	RN	Der kühne Schneidergeselle	Bartsch (Hg.) 2012 [1879]
↓	deu_deu_294	FN	Die drei Hund	Bechstein (Hg.) 2011 [1857]

Tab. 4: Ergebnis der maschinellen Analyse.

Ebenso erfolgreich wie im vorigen Beispiel können die gelabelten Abschnitte der im selben Märchen (deu\_deu\_223) enthaltenen Episode vom Typ ATU 303 – *Die zwei Brüder* eingesetzt werden, um innerhalb der ungelabelten Textdaten nach inhaltlichen Entsprechungen zu suchen. Hier beschränken wir uns darauf, eines von mehreren möglichen Auswertungsszenarien für diese Aufgabe zu erläutern. [213]

Dazu sind folgende Schritte durchzuführen (siehe Abbildung 3): [214]

- Im Anwendungsbereich ›Anpassen‹ das Suchfeld ›Repertoire‹ auf ›test.xml‹ einstellen und ›Labels extrahieren‹ ausführen.
- Aus den eingeblendeten Labels den Wert ›VERSTEINERUNG‹ kopieren und in das Eingabefeld ›Gesuchtes Motiv‹ im Arbeitsbereich ›Training und Erkennung‹ einfügen.
- Anschließend durch nacheinander folgenden Klick auf die Tasten ›Training‹ und ›Motiverkennung‹ die Vorhersage durchführen.

Als Zieltexte sollen dabei deu\_deu\_162 und deu\_deu\_189 gefunden werden. [215]

Verhältnismäßig gut schneidet der Erkennungsassistent bei der Suche nach dem im Märchen integrierten dritten Typ, ATU 567 – *Das wunderbare Vogelherz*, ab. Verantwortlich für Abweichungen ist insbesondere die besondere Heterogenität eines der beiden ungelabelten Zieltexte. Auffällig ist dabei die Episode über das Erfassen des Zaubervogels mit dem wunderbaren Herzen. [216]

Im Text *Die zwei Brüder* (deu\_deu\_162) aus den *Kinder- und Hausmärchen* geht es um einen armen Besenbinder, der den Vogel fängt und nach Hause bringt. Das Märchen *Krautesel* aus derselben Sammlung der Gebrüder Grimm (deu\_deu\_27) handelt hingegen von einem Jäger, der auf Rat des dankbaren alten Mütterchens auf die Schar der um den Zaubermantel streitenden Vögel schießt, einen davon tötet und die anderen vertreibt. Als Beute nimmt er den flugfähigen Zaubermantel sowie den getöteten Vogel mit. Nach dem Verzehr des Vogelherzens erhält der Jäger das Glück, jeden Morgen unter seinem Kopfkissen eine Goldmünze zu finden. [217]

Im Gegensatz zu dieser Passage findet in den beiden anderen Märchen – dem gelabelten (deu\_deu\_223) und dem ungelabelten (deu\_deu\_162) – eine völlig andere Handlung statt. Hier zieht der Vogel die Aufmerksamkeit des neidischen Bruders des Besenbinders oder des Grafen auf sich. Diese versuchen durch List und Betrug, den Vogel zu erlangen, und beauftragen die zuständige Person, den Vogelbraten zuzubereiten. Sobald das Gericht servierfertig ist, kommen ein oder beide Söhne des Besenbinders vorbei und verzehren die inneren Organe des Vogels. [218]

Unter diesen Umständen ist es nicht verwunderlich, dass nach der Eingabe des Labels ›:VOGEL\_erlangen:‹ die Ähnlichkeit nur in der Anfangsepisode des Märchens *Die zwei Brüder* (deu\_deu\_162) erkannt wird, wobei eine falsch-positive Vorhersage erfolgt. [219]

## 6.4 Tools für die Auswertung der Daten

Durch die inhaltliche Annotation wird es möglich, eine große Menge von Texten einheitlich und mit präziser Fokussierung auf die konkreten Forschungsfragen auszuwerten und Ergebnisse nachvollziehbar und anschaulich darzustellen. [220]

Zu diesem Ziel werden derzeit folgende zwei Werkzeuge verwendet: [221]

1. Ein Tool für die visualisierte Auswertung des Bestandes und der gegenseitigen Affinität der Typen
2. Ein Auswerter der Grundform von einzelnen Typen oder Typenclustern.

Die Tools sind als Jupyter-Notebook-Code über ein GitHub- und ein Zenodo-Repositorium verfügbar.<sup>90</sup> Seit einiger Zeit können diese Tools auch als Echtzeitanwendungen genutzt werden.<sup>91</sup> Betrachten wir diese Instrumente im Einzelnen. [222]

Die visualisierte Auswertung des Bestandes und der Koppelung der im Repertoire erfassten Typen erfolgt durch die Darstellung dieser Eigenschaften mithilfe von *Graphen*. Der Algorithmus zählt alle in einem einzelnen Text anzutreffenden Typen und stellt sie als Werte von einzelnen oder von zwei und mehr, miteinander durch Kanten verbundenen Knoten dar. Dabei entspricht die Größe des Knotens der Anzahl der Texte mit entsprechenden Typen und die Dicke der Kanten weist auf die Häufigkeit des Zusammentreffens von zwei oder mehreren solcher Typen in jeweils einem Text hin. Lässt der Typ keine Kombination mit anderen Typen zu, so wird der entsprechende Knoten isoliert dargestellt. Knoten von diesen Typen bekommen Bogen. Mit Bogen werden auch die Knoten von solchen Typen versehen, die neben der Kombination auch als einzelne Typen auftreten. Durch die Anpassung der Knoten- und Kantenwerte kann ein gefiltertes Bild der relevanten Typen sowie der Affinitäten zwischen einzelnen Typen und Typenclustern gewonnen werden. [223]

Der Auswerter der ›Grundform‹ von einzelnen Typen bzw. Typenclustern dient der automatisierten Verarbeitung und Analyse von Märchentexten, die in TEI-XML-Struktur vorliegen. Ziel ist es, bestimmte inhaltliche Typen zu identifizieren, die relevanten Textannotationen zu extrahieren und diese in einer standardisierten und vergleichbaren Inhaltszusammenfassung darzustellen. [224]

Das Tool ermöglicht: [225]

- Filterung von Texten nach vordefinierten Typen,
- Extraktion, Sortierung und Normalisierung der Labels,
- Kondensation der Daten in eindeutige Zeilen, die über mehrere Texte hinweg wiederholt auftreten,
- Reihung der Ergebnisse nach Mehrheitsregeln, sodass eine Grundform rekonstruiert wird.

Der Arbeitsprozess erfolgt in mehreren Schritten: [226]

---

<sup>90</sup> Vgl. Dadunashvili 2026a: [toolbox](#); Dadunashvili 2026c.

<sup>91</sup> Vgl. Dadunashvili 2026b: [Hilfe](#).

1. Filterung der Texte: Aus dem Textkorpus werden nur jene Texte ausgewählt, die zu bestimmten Typen gehören. Nur wenn alle vorgegebenen Typen gleichzeitig in einem Text vorkommen, wird dieser für die weitere Verarbeitung berücksichtigt. Die entsprechenden Text-IDs werden in einer Liste ausgegeben.
2. Extraktion: Für jede ausgewählte Text-ID werden alle Segmente durchsucht und die annotierten Labels (Markupelemente, dieselben Motive) extrahiert.
3. Filterung nach Häufigkeit: Alle Labels werden zusammengeführt, und es werden nur jene Einträge weiterverarbeitet, die eine vorgegebene Mindesthäufigkeit erreichen.
4. Durch Stimmzählung<sup>92</sup> und topologische Sortierung<sup>93</sup> entsteht eine Reihenfolge, die das Mehrheitsergebnis über die Abfolge der Handlungseinheiten widerspiegelt.
5. Aggregation der Ergebnisdatei: Die geordnete Liste wird als Grundform aggregiert und kann in einer TXT-Datei gespeichert werden.

Das Ergebnis ist eine Liste, die die häufigsten und typologisch relevanten Handlungseinheiten der Geschichte in einer folgerichtigen Kette von den dabei beteiligten Motiven zusammenfasst. [227]

Nun versuchen wir das Tool für die Auswertung der Grundform für den Typ a551 im europäischen Märchenrepertoire anhand der uns zur Verfügung stehenden spärlichen Datenmenge einzusetzen. Dabei setzen wir die minimale Zahl der in der gesamten Textsammlung wiederholbaren Motive auf 3. Die ausgewertete Grundform sieht wie folgt aus: [228]

- a551:h:KRANKHEIT:rHHDem
- a551:F:HEILMITTEL\_besorgen:rEHDem\_rHHDem\_fEHDaM
- a551:F:Umgang\_mit\_Werben\_um\_den\_Auftrag:rEHDem\_rHHDem
- a551:Hh:Weiterverweisung\_an\_andere\_Figur:rEHDem\_rEHFew
- a551:F:MARKIERUNGEN\_anbringen:rEHDem\_rEOBew\_rEOBgz
- a551:H:HEILMITTEL\_erlangen:rEHDem\_rEOBew\_rEOBgz
- a551:Hh:HEILMITTEL\_besorgen:rEOBez\_rHHDem\_fEHDaM
- a551:h:KONTAKT\_abbrechen:rEHDem\_rEOBew\_rEOBgz
- a551:h:IDENTITÄT\_beweisen:rEOBew\_fEHDam
- a551:h:IDENTITÄT\_beweisen:rEOBew\_fEHDam\_+
- a551:H:IDENTITÄT\_beweisen:rEHDem\_rEOBew
- a551:H:KONTAKT\_wiederherstellen:rEHDem\_rEOBew
- a551:H:Heiraten:rEHDem\_rEOBew\_rHHDem

Wie man sieht, ist das Ergebnis entsprechend der relativ geringen Menge an ausgewerteten Daten etwas spärlich, immerhin stellt es eine dünne dennoch richtige Reihenfolge von konstitutiven Elementen des Typs im europäischen Märchenrepertoire dar.<sup>94</sup> [229]

<sup>92</sup> Mit ›Stimmzählung‹ ist hier ein paarweises Aggregationsverfahren gemeint, bei dem aus den ausgewählten Texten Ordnungspräferenzen zwischen Handlungseinheiten gewonnen werden. Jede Textinstanz liefert implizite Stimmen für die Reihenfolge von jeweils zwei Handlungseinheiten, sofern beide im Text vorkommen. Für jedes geordnete Paar wird gezählt, wie häufig eine Handlungseinheit vor einer anderen steht; berücksichtigt werden ausschließlich Mehrheitsentscheidungen gegenüber der umgekehrten Reihenfolge oder mit anderen Worten: Eine Abfolge wird nur dann Teil der rekonstruierten Grundform, wenn sie sich im Korpus gegenüber ihrer Umkehrung mehrheitlich durchsetzt.

<sup>93</sup> Die ›topologische Sortierung‹ bezeichnet hier ein Graph-basiertes Verfahren zur Ermittlung einer linearen Abfolge aus einer Menge von Handlungseinheiten unter Berücksichtigung der zuvor ermittelten Mehrheitsrelationen. Aus diesen Relationen wird ein gerichteter Graph aufgebaut, in dem eine Kante eine mehrheitlich bevorzugte Reihenfolge markiert. Die Sortierung erzeugt eine konsistente, zyklensfreie Reihenfolge der eindeutig einzuordnenden Elemente; Handlungseinheiten ohne eindeutige Mehrheitsbindung werden gesondert gekennzeichnet und ans Ende der Liste gestellt.

<sup>94</sup> Zu betonen ist der vorläufige Charakter dieser Analyse. Die hier präsentierten Ergebnisse sollten nur als Hypothesen betrachtet werden, die in weiteren wissenschaftlichen Diskussionen über den betrachteten Typ überprüft werden müssen.

## 7. Schlussbemerkungen und Forschungsergebnisse

Der vorliegende Beitrag hat ein theoretisch fundiertes und zugleich praktisch umsetzbares Modell zur formalen Erschließung des Zaubermärchens entwickelt. Ausgangspunkt war die Identifizierung des Auftretts einer handlungstragenden Figur als objektivierbares Kriterium für die Bestimmung des kleinsten Strukturelements – des Motivs. Mit dieser Festlegung wird ein empirisch überprüfbarer Marker bereitgestellt, der die Segmentierung von Märchentexten von einer subjektiven Einteilung hin zu einer objektiv überprüfbareren Analyse überführt. Auf dieser Grundlage wurde ein hierarchisches und universell anwendbares Klassifikationssysteme der handlungstragenden Figuren sowie der regulär wiederholbaren Handlungsabschnitte im Märchen entworfen. [230]

Das System der handlungstragenden Figuren kodiert jede mögliche Rolleninstanz durch den Komplex von Eigenschaften, der ihre Moral, Stand, Familienzugehörigkeit, Status und Geschlecht / Numerus erfasst. Mit allen möglichen Kombinationen dieser Eigenschaften eröffnet dieses Modell eine präzise und feinkörnige Erfassung der Rollen im Zaubermärchen. Die konsequente Orientierung an der Binnenperspektive des Helden schafft dabei ein kohärentes Bezugssystem, das sowohl genealogische und soziale als auch funktionale Relationen integriert. [231]

Für die endgültige Formalisierung des Forschungsobjektes ist die Dekodierung der Regeln zur Zusammenfügung von Motiven zu Episoden und von Episoden zur gesamten Geschichte von zentraler Bedeutung. In der umkehrten Ordnung bedeutet das die Formalisierung der Segmentationsregeln der Geschichte. Diese lauten wie folgt: [232]

1. Jedes Motiv repräsentiert entweder eine Handlung oder einen nachvollzogenen bzw. offenkundig gemachten Handlungsbedarf, die jeweils eine Phase der in der Episode dargestellten Krise beschreiben.
2. Zusammenfügung von Motiven zu Episoden: Mehrere Motive, die zusammen den Verlauf einer Krise (Auslösung, Entwicklung, Lösung) abbilden, verbinden sich zu einer Episode. Eine Episode umfasst demnach Motive, die den Anfang, die Fortsetzung und den Abschluss einer Krise darstellen.
3. Abgrenzung der Episoden: Episoden werden durch den Wechsel von Motiven gekennzeichnet, die unterschiedliche Krisen thematisieren. Zwischen Episoden kann ein Auftrettswechsel einer handlungstragenden Figur liegen.
4. Episoden bilden die gesamte Geschichte: Die Gesamtheit der Episoden, die sich logisch und narrativ aufeinander beziehen, fügt sich zur vollständigen Handlung des Märchens zusammen.
5. Auftritte als struktureller Marker: Die Auftritte der handelnden Figuren markieren die Grenzen zwischen Segmenten und dienen als Orientierungspunkte für die Gliederung in Motive und Episoden.

Die Implementierung dieser theoretischen Struktur in ein digitales Markupsystem stellt einen weiteren zentralen Fortschritt dar. Die dabei verwendete Tupel-Architektur ermöglicht es, in jedem durch das Markupelement erfassten Motiv den gesamten Komplex der folgenden inhaltlichen Eigenschaften verdichtet darzustellen: [233]

1. Zugehörigkeit zum Märchentyp (nach ATU-Index),
2. Art der strukturbildenden Funktion des Motivs innerhalb der Episode (die Phase der Episode) und der moralische Wert der Handlung,
3. Inhalt der Handlung,
4. Rolle der in der Handlung beteiligten Figuren.

Die standardisierte Kodierung erlaubt: [234]

1. Semiautomatische Annotation von Märchentexten,

2. Visualisierung komplexer Figuren- und Handlungsnetzwerke,
3. Vergleichende Analysen auf der Ebene von Typen, Episoden, Motiven und Rollenprofilen.

Damit werden Fragestellungen der vergleichenden Märchenforschung – etwa die Rekonstruktion stabiler Motivkombinationen, die Untersuchung von Rollenkonstellationen oder die Analyse der narrativen Funktionen spezifischer Figurentypen – für eine digitale Auswertung zugänglich. [235]

Das entwickelte System bildet die Grundlage für ein interoperables Analyse-Framework, das sowohl mit Einzeltexten als auch mit umfangreichen Märchenkorpora arbeitet. Künftige Arbeiten können auf dieser Basis: [236]

- die automatische Erkennung und Annotation von Motiven optimieren,<sup>95</sup>
- die algorithmische Identifikation komplexer Rollenmuster implementieren,
- und die empirische Überprüfung narratologischer Hypothesen auf einer bis dato nicht möglichen quantitativen Basis durchführen.

Damit leistet die Arbeit nicht nur einen Beitrag zur methodischen Erneuerung der vergleichenden Märchenforschung, sondern stellt auch ein Modell bereit, das für andere narrative Genres der mündlichen Überlieferung adaptierbar ist. [237]

---

<sup>95</sup> Die Formalisierung des Märchens bildet die Grundlage für die Entwicklung eines Machine-Learning-Modells zur vollautomatischen Analyse. Abschließend ist jedoch noch festzulegen, mit welchen konkreten Mitteln und Techniken dieses Wissen in ein entsprechendes Tool implementiert wird.

## Bibliografie

- Antti Aarne: Verzeichnis der Märchentypen (= FF Communications, 3). Helsinki 1910. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Antti Aarne: Leitfaden der vergleichenden Märchenforschung (= FF Communications, 13). Hamina 1913. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Walter Anderson: Geographisch-historische Methode. In: Lutz Mackensen / Johannes Bolte (Hg.): Handwörterbuch des deutschen Märchens (= Handwörterbuch zur deutschen Volkskunde, Abteilung 2). 2 Bände. Berlin 1930-1940. Band 2 (1934-1940): F-G, S. 508-522. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Dibir M. Ataev / Magomed-Nuri Osmanov: Avarskie narodnye skazki. Moskau 1972. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Karl Bartsch (Hg.): Sagen, Märchen und Gebräuche aus Meklenburg. 2 Bände. 2012 [Wien 1879-1880]. Band 1 (2012 [1879]): Märchen und Sagen. HTML. [\[online\]](#)
- Hermann Bausinger: Handlungsträger. In: Kurt Ranke / Rolf Wilhelm Brednich (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. 15 Bände. Berlin u. a. 1977-2015. Band 6 (1990): Gott - Hy, Sp. 464-472. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Ludwig Bechstein (Hg.): Deutsches Märchenbuch. 2011 [Leipzig 1857]. HTML. [\[online\]](#)
- Willem de Blécourt: Wasser des Lebens. In: Kurt Ranke (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. 15 Bände. Berlin 1977-2015. Band 14 (2014): Vergeltung-Zypem, Nachträge: Äbi - Zombie, Sp. 509-514. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Elguja Dadunashvili: Typologie des georgischen Zaubermärchens. Baltmannsweiler 2007. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Elguja Dadunashvili (2026a): Märchenforschung. GitHub. Letzte Änderung: 03.06.2026. [\[online\]](#)
- Elguja Dadunashvili (2026b): Kaukasiologische Impulse zur Innovation der vergleichenden Märchenforschung. Letzte Aktualisierung: 22.01.2026. HTML. [\[online\]](#)
- Elguja Dadunashvili (2026c): Comparative Fairy Tale Research Tools. Zenodo. 26.01.2026. Version v2 vom 09.02.2026. DOI: [10.5281/zenodo.18541138](https://doi.org/10.5281/zenodo.18541138)
- Thierry Declerck / Antónia Košťová / Lisa Schäfer: Towards a Linked Data Access to Folktales Classified by Thompson's Motifs and Aarne-Thompson-Uther's Types. In: Rhian Lewis / Cecily Raynor / Dominic Forest / Michael Sinatra / Stéfan Sinclair (Hg.): Digital Humanities 2017. Conference Abstracts (Montréal, 08.-11.08.2027). Montréal 2017, S. 421-422. PDF. [\[online\]](#)
- Julien D'Huy: Folk-Tale Networks: A Statistical Approach to Combinations of Tale Types. In: Journal of Ethnology and Folkloristics 13 (2019), H. 1, S. 29-49. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Wolfram Eberhard / Pertev Naili Boratav: Typen türkischer Volksmärchen. Wiesbaden 1953. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Johan Eklund / Josh Hagedorn / Sándor Darányi: Teaching Tale Types to a Computer: A First Experiment with the Annotated Folktales Collection. In: Fabula 64 (2023), H. 1-2, S. 92-106. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Mark Alan Finlayson: Learning Narrative Structure from Annotated Folktales. Dissertation, Massachusetts Institute of Technology. 2012. PDF. [\[online\]](#)
- Mark Alan Finlayson: Inferring Propp's Functions from Semantically Annotated Text. In: The Journal of American Folklore 129 (2016), H. 511, S. 55-77. PDF. DOI: [10.5406/jamerfolk.129.511.0055](https://doi.org/10.5406/jamerfolk.129.511.0055)
- Giorgi Bak'anize / Jemal Ajiašvili (Übers.): Ambavi Nar'tebisa. Ap'xazuri Xalxuri Eposi = Nartaa Razhāadzhi' [Die Narten-Geschichte. Abchasisches Volksepos]. Tiflis 1980. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Gadži Gamzatovič Gamzatov (Hg.): Svod pamjatnikov folkloro narodov Dagestana. 10 Bände. Moskau 2011-2021. Band 2 (2011): Volšebnye skazki. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Laura Gonzenbach / Otto Hartwig (Hg.): Sicilianische Märchen. Leipzig 1870. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Algirdas Julien Greimas: Sémantique structurale. Recherche de méthode. Paris 1966. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Jacob Grimm / Wilhelm Grimm / Hans-Jörg Uther (Hg.): Kinder- und Hausmärchen. 4 Bände. München 1996 [Göttingen 1857]. Band 2 (1996): Märchen Nr. 61-144. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Jacob Grimm / Wilhelm Grimm (Hg.): Kinder- und Hausmärchen. 2012 [Göttingen 1857]. HTML. [\[online\]](#)
- Johann Georg von Hahn (Hg.): Griechische und Albanesische Märchen. 2. Auflage. 2 Teile. München u. a. 1918. Teil 1 (1918). [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Gunnar Olof Hyltén-Cavallius / George Stephens (Hg.): Schwedische Volkssagen und Märchen. Wien 1848. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Heda Jason: Volkskunde und Computer. Eine Auseinandersetzung. In: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 74 (1971), S. 201-216. PDF. URN: [urn:nbn:at:at-vkw-24524](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:at:at-vkw-24524)
- Kaarle Krohn: Die Folkloristische Arbeitsmethode. Oslo u. a. 1926. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Piroska Lendvai / Thierry Declerck / Sándor Darányi / Pablo Gervás / Raquel Hervás / Scott Malec / Federico Peinado (2010a): Integration of Linguistic Markup into Semantic Models of Folk Narratives: The Fairy Tale Use Case. In: Nicoletta Calzolari / Khalid Choukri / Bente Maegaard / Joseph Mariani / Jan Odijk / Stelios Piperidis / Mike Rosner / Daniel Tapias (Hg.): LREC'10. Seventh International Conference on Language Resources and Evaluation. Proceedings (Valletta, 17.-23.05.2010). Valletta, MT 2010, S. 1996-2001. PDF. [\[online\]](#)
- Piroska Lendvai / Thierry Declerck / Sándor Darányi / Scott Malec (2010b): Propp Revisited: Integration of Linguistic Markup into Structured Content Descriptors of Tales. In: Elena Pierrazzo (Hg.): Digital Humanities 2010. Conference Abstracts (London, 07.-10.07.2010). London 2010. HTML/PDF. [\[online\]](#)
- Eleasar Meletinskij: Zur strukturell-typologischen Erforschung des Volksmärchens. In: Vladimir Jakovlevič Propp: Morphologie des Märchens. Herausgegeben von Karl Eimermacher. Frankfurt / Main 1975, S. 243-276. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- August von Löwis of Menar (Übers.): Russische Volksmärchen. Jena 1927. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Heinrich Pröhle (Hg.): Kinder- und Volksmärchen. 2012 [Leipzig 1853]. HTML. [\[online\]](#)
- Vladimir Jakovlevič Propp: Morphologie des Märchens. Herausgegeben von Karl Eimermacher. Frankfurt / Main 1975. [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Elisabet Róna-Sklare (Übers.): Ungarische Volksmärchen. 2 Bände. Leipzig 1901-1909. Band 2 (1909). [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Ernst Tegethoff (Übers.): Französische Volksmärchen. 2 Bände. Jena 1923. Band 1 (2023). [\[Nachweis im GVK\]](#)
- Stith Thompson (Übers.): The Types of the Folktale. A Classification and Bibliography. Antti Aarne's Verzeichnis der Märchentypen (= FF Communications, 74). Helsinki 1928. [\[Nachweis im GVK\]](#)

Stith Thompson (Übers.): The Types of the Folktale. A Classification and Bibliography. Antti Aarne's Verzeichnis der Märchentypen. Second Revision (= FF Communications, 184). Helsinki 1961. [\[Nachweis im GVK\]](#)

Stith Thompson: Motif-Index of Folk-Literature. A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-books and Local Legends. 6 Bände. Bloomington u. a. 1955–1958. [\[Nachweis im GVK\]](#)

Max Toepfen: Aberglauben aus Masuren. Mit einem Anhang, enthaltend: Masurische Sagen und Märchen. 2. Auflage. Danzig 1867. [\[Nachweis im GVK\]](#)

Hans-Jörg Uther: The Types of International Folktales. A Classification and Bibliography. Based on the System of Antti Aarne and Stith Thompson. 3 Bände (= FF Communications, 284–286). Helsinki 2004. [\[Nachweis im GVK\]](#)

Hans-Jörg Uther: Deutscher Märchenkatalog. Ein Typenverzeichnis. Münster u. a. 2015. [\[Nachweis im GVK\]](#)

Hans-Jörg Uther (Hg.): Europäische Märchen und Sagen (= Digitale Bibliothek, 110). Frankfurt / Main 2005. CD-ROM. [\[Nachweis im GVK\]](#)

Ignaz Zingerle / Joseph Zingerle (Hg.): Kinder- und Hausmärchen aus Süddeutschland. München 1980 [Regensburg 1854]. [\[Nachweis im GVK\]](#)

## Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

Abb. 1: Die Phasen des Verlaufs der Krise. [Aus: Dadunashvili 2026a: Abb. 1]

Tab. 1: Oberkategorien der konventionellen Zeichen für die Markierung der ›Folgen der Krise‹.

Tab. 2: Konventionelle Zeichen für die Markierung der ›Folge‹ und des ›Werts‹ der Handlung.

Tab. 3: Musterbeispiel für Segmentation und Annotation des Märchens.

Abb. 2: Echtzeitanwendung des digitalen Motiv-Erkennungsassistenten. Anwendungsbereich ›Anpassen‹. [Aus: Dadunashvili 2026a: Abb. 2]

Abb. 3: Echtzeitanwendung des digitalen Motiv-Erkennungsassistenten. Anwendungsbereich ›Training und Motiverkennung‹. [Aus: Dadunashvili 2026a: Abb. 3]

Tab. 4: Ergebnis der maschinellen Analyse.