

## Zur Idee und zum Inhalt des Bandes

Am Anfang war das Spiel... Denn eigentlich wollten wir anfänglich einen Band mit dem Arbeitstitel *Homo ludens in der Literatur und Kultur* herausgeben. Die Idee der Auseinandersetzung mit dem Spiel-Motiv kam vor vielen Monaten von meiner Kollegin Małgorzata Filipowicz (siehe hierzu *Zur Idee des Spiels* von **Małgorzata Filipowicz**). Da ich aber inzwischen den Interdisziplinären Märchenkundlichen Forschungskreis (IMF) gegründet hatte, schlug ich vor, das Spiel im Zusammenhang mit dem Märchen zu betrachten und nach den Facetten dieser Relation zu fragen. So entstand das Projekt *Märchen und Spiel*, das in den Jahren 2019–2020 am Germanistischen Institut der Universität Warschau durchgeführt wurde. Sein Ziel war es, die Wechselbeziehungen zwischen Märchen und Spiel möglichst breit zu fassen und sie im Rahmen von drei Problemfeldern unter die Lupe zu nehmen: 1. Märchen im Spiel, 2. Spiel im Märchen und 3. Spiel mit Märchenmotiven in Literatur und Kultur. Diese Herangehensweise ermöglichte es, ein ziemlich reiches Spektrum von Forschungsfragen, methodologischen Ansätzen und zu analysierenden Materialien zu berücksichtigen. Am Projekt beteiligten sich insgesamt 18 Forscher aus Deutschland, Georgien, Polen, der Schweiz und den USA. Die Ergebnisse ihrer Recherchen und Untersuchungen werden in dem vorliegenden Band präsentiert.

Nun der Inhalt des Buches: Den Band eröffnet der Text *Über das Spiel der Poesie im Märchen. Der homo ludens als homo narrans* von **Harm-Peer Zimmermann**, der der Spieltheorie des Märchens auf die Spur kommt. Das Hauptziel der Studie ist die Beweisführung der These, dass sich die „Spieltheorie des Märchens und des Erzählens [...] auf die Ästhetik Immanuel Kants und Friedrich Schillers, die Anthropologie Johann Gottfried Herders und die poetologischen Überlegungen Jacob Grimms zurückführen“ lässt. Der Ausgangspunkt der Analyse ist die Formulierung von sechs Leitfragen, die in engem Konnex mit den „Anfängen der narratologischen Spieltheorie“ stehen. Dies führt den Forscher zur Auseinandersetzung mit den theoretischen Schriften der bereits genannten Verfasser, die in vier

Schritten vonstattengeht: „freies Spiel der Erkenntnisvermögen – Kant, freyes Spiel der Poesie – Schiller, freies (Spiel) der Volkspoesie – Herder, (freies Spiel) im Märchen – Grimm“. **Wolfgang Mieder** setzt sich im Beitrag *„Bevor du deinen Prinzen findest, mußt du eine Menge Frösche küssen“*. Vom Märchenmotiv zum modernen Sprichwort mit dem Kussmotiv im Froschkönig-Märchen auseinander und lotet behutsam das Vorhandensein oder Fehlen dieses Motivs in diversen Varianten des Märchens, aber auch in literarischen Werken – vor allem im deutsch- und englischsprachigen Kulturraum – aus, die vom Froschkönig erzählen. Der Forscher hebt ferner auf die Präsenz des Motivs in den anglo-amerikanischen Medien und im amerikanischen Sprichwort *„You have to kiss a lot of frogs (toads) before you meet your handsome prince“* ab, um im letzten Schritt auf die Übersetzungen dieses Sprichwortes ins Deutsche zu verweisen. Resümierend stellt Wolfgang Mieder fest, dass „das mittlerweile weit verbreitete ‹Froschkuß›-Motiv trotz einiger Dialektvarianten des ‹Froschkönig›-Märchens mit Kußszene aus der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts erst in den letzten drei Jahrzehnten durch das moderne amerikanische Sprichwort [...] in den deutschen Sprachraum gekommen ist“. Somit veranschaulicht die Studie facettenreiche Möglichkeiten des Spiels mit einem wohlbekannten Märchenmotiv in Kultur und Sprache.

Die vier weiteren Texte befassen sich mit der Problematik des Spiels im Volksmärchen am Beispiel der Erzählungen aus entfernten Kulturkreisen: **Angelika B. Hirsch** rückt in der Abhandlung *Spiele wie die Götter. Ein isländisches Märchen und seine kulturellen Wurzeln* das isländische Märchen *Hlini, der Königssohn* in den Fokus ihrer Untersuchung, ohne dabei den kulturgeschichtlichen Kontext außer Acht zu lassen. In dem Spiel, das im analysierten Text thematisiert wird, wird ihrer Meinung nach „die Dichotomie des heiligen und des unheiligen Spiels in der unnachahmlichen Weise des Märchens gespiegelt. Das Spiel der jugendlichen Helden ist unschuldig und heil, das Spiel der Riesinnen dumm und selbstgefällig. Wer im Märchen am Ende gewinnt, ist klar“. **Sabine Lutkat** veranschaulicht in *Vom symbolischen Spiel mit der Angst oder: Wie Märchen spielerisch Abwehrkräfte stärken*, wie im spielerisch-symbolischen Umgang mit Märchen die Ängste verarbeitet und bewältigt werden können. Auch wenn im Text hauptsächlich von Kindermärchen (auch Kleinkinderspielen und Schlafliedern) die Rede ist, gilt diese Feststellung sowohl für Kinder als auch für Erwachsene, da Märchen „durch und durch Mutmachgeschichten“ sind. **Elene Gogiasvili** sucht im Beitrag *Spiel um Leben und Tod in georgischen Volksmärchen* nach Affinitäten zwischen georgischen traditionellen Kinderspielen und Volksmärchen und erblickt sie in der Gemeinsamkeit der Hauptmotive der „Gefährdung und Lösung“. Diese bedienen sich nach der Auffassung der Autorin der „gleichen Konstruktionsprinzipien“: „[W]enn wir den Wechsel von Licht und Finsternis, Tag und Nacht als Metapher von Leben und Tod annehmen, dann passen diese Oppositionen zum Hauptkonzept der Märchen und Kinderspiele“. **Ewelina Michta** greift in *„Wenn ich nur wüsste,*

wie es ist, wenn man ganz arm ist ...“ *Einige Bemerkungen darüber, was sich daraus ergeben kann, wenn man in einem Märchen mit dem eigenen Schicksal spielt* die Motivik des Spiels in dem Berliner Märchen *von der Prinzessin, die das Hungern lernen wollte* auf, wobei das Spiel in erster Linie als „Mittel der Erziehung“ erfasst wird. Um dieser Problematik und somit dem Lernprozess der Hauptheldin nachzugehen, rekonstruiert die Forscherin die Handlungszeit, den Handlungsort und die Figurenkonstellation der Erzählung. **Małgorzata Kosacka** geht in *Märchen im Spiel? Spiel mit Märchen? Zum polnischen Opernschaffen in dem Großen Theater – der Nationaloper. Versuch einer Gattungsbestimmung* auf die Märchenstücke ein, die in dem Großen Theater – der Nationaloper in Warschau in den Jahren 1965–2020 aufgeführt wurden und die sich ihres Erachtens unter die Gattung ‚Märchenspiel‘ subsumieren lassen. Die Hauptmerkmale dieser Gattung unter der Berücksichtigung der theoretischen Ansätze von Max Lüthi und Albert Gier zu bestimmen, ist das Ziel dieses medienkomparatistischen Beitrages. Bei der Thematik der Bühne – auch wenn sie hier ganz anders als im oben erwähnten Aufsatz verstanden wird – bleiben wir im Text *Die Welt als Bühne und Darstellung – Gespieltes Leben und gelebtes Spiel in Ludwig Tiecks Der gestiefelte Kater* von **Andrey Kotin**. Von den klassischen Versionen des Märchens vom gestiefelten Kater ausgehend befasst sich hier der Forscher zuerst mit der Darstellungsform und Figurenkonstellation des Tieck’schen Theaterstücks, um dann die Aufmerksamkeit des Lesers auf das Spielerische im Werk zu lenken. Denn es geht hier nicht nur um „ein doppelt-ironisches Spiel mit den verbreiteten Vorstellungen vom Romantischen“, sondern auch um ein multifunktionales Spiel „mit allen möglichen Mitteln“ „auf allen möglichen Handlungs- und Sinnebenen“: mit dem Prätext, den Figuren und Rezipienten des Stücks. Dies bewegt den Autor des Beitrags dazu, von „Tiecks romantische[r] Spielerei“ mit einem durchaus philosophischen Anstrich zu sprechen. **Marzena Górecka** wendet sich in der Abhandlung *Märchenhafte Elemente und kulturkritische Aspekte in Heinrich Federers Kurzprosatexten* Wie Bruder Klaus lesen lehrt und Vater und Sohn im Examen zwei Werken des schweizerischen Bestsellerautors der Vor- und Zwischenkriegszeit zu, um sie im Verlauf einer akribischen Analyse nach den in der Märchenwelt angesiedelten Komponenten und ihrem kulturkritischen Potenzial zu befragen. Zu diesen zählt die Lubliner Wissenschaftlerin u. a. „das Denken in Gegensätzen und de[n] Kontrast als Sprachmittel“, aber auch „Kategorie des träumenden Subjekts, Transzendierung der Wirklichkeit, Einsträngigkeit und Eindimensionalität, Eins- und Dreizahl, Symbolik von Gold- und Gelb-Farben und typisches Schlusszenario“. Obwohl die Verfasserin sich auf die Auseinandersetzung mit den im Titel der Studie angeführten Kurzgeschichten konzentriert, blendet sie ihre thematische Verwandtschaft mit anderen literarischen Werken der deutschsprachigen Autoren nicht aus und sucht nach Parallelen und motivischen Affinitäten. **Christiane Baumann** macht in ihrer Studie *Little Allies: Hermynia Zur Mühlens Märchen als phantasievolle Lernspiele*

den im Titel erwähnten, 1944 veröffentlichten, letzten Märchenband der österreichischen Schriftstellerin, die einen bedeutenden Einfluss auf die Herauskristallisierung der deutschen „proletarisch-revolutionären Kinder- und Jugendliteratur“ ausgeübt hat, zum Gegenstand der Analyse. Nach der Einführung in das Leben und Werk von Zur Mühlen nimmt die Forscherin ausgewählte Publikationen von Floyd Dell und Upton Sinclair ins Visier, die die Kunstprogrammatische der Österreicherin mitgeprägt haben. Die kunstprogrammatischen Überlegungen der beiden Autoren sind im Kontext der Spiel-Märchen-Beziehungen daher relevant, weil sie „vom Spiel als entscheidendem Mittel der Wirklichkeitsaneignung [...] und von der Kunst, insbesondere Märchen, als Spiel und schöpferisches Träumen“ ausgingen. Der letzte Teil des Artikels ist der Untersuchung von *Little Allies* gewidmet, die die Bezüge der Sammlung u. a. zu Giambattista Basiles *Pentamerone* berücksichtigt und die Autorin zur Schlussfolgerung verleitet, dass „[u]nter dem Schleier von Märchen und Spiel [...] Zur Mühlen ›lebenswichtige Propaganda‹ [betrieb], womit sie sich in die Tradition der von Sinclair postulierten politisch engagierten Kunst im Dienst der unterdrückten Klasse stellte“. **Mirosław Ossowski** wirft im Beitrag „*Waldsterben als letztes Märchen*“. *Günter Grass' Spiel mit märchenhaften Motiven im Roman Die Rättin* die Frage nach Referenz- und Anknüpfungspunkten zwischen dem 1986 herausgegebenen Roman des deutschen Nobelpreisträgers und dem reichen Fundus der in der Märchenwelt angesiedelten Motive und stilistischen Mittel auf. Der Forscher hält die *Rättin* für ein „Antimärchen“, bzw. „pervertierte[s] Märchen“, dessen Märchenmotiven „die satirisch-ironische Funktion [...] im Kontext der Zeitkritik“ zukommt. Die Abhandlung „*Die Welt der Erscheinung ist für sie nur ein Spiel*“. *Zu Martin Mosebachs Rotkäppchen und der Wolf. Ein Drama* von **Marek Jakubów** leuchtet in die weitverzweigten intertextuellen und intermedialen Referenzen hinein, die in dem 2006 publizierten Stück des 1951 geborenen deutschen Schriftstellers zum Tragen kommen. So verweist der Forscher auf stoffliche Übernahmen aus Meisterwerken und motivische Übereinstimmungen mit ihnen – nicht nur der deutschen Verfasser, unter denen Ludwig Tieck besonders viel Platz eingeräumt wird – und zieht den Zusammenhang zwischen der in diesem „Zauberspiel für erwachsene Kinder“ präsentierten Deutung des Rotkäppchen-Stoffes und der barocken Tradition zur Diskussion heran. **Małgorzata Filipowicz** geht in *Play and Literature: Ludus in Michael Ende's Der Spiegel im Spiegel* von der Überzeugung aus, dass Endes Werk unabhängig vom Adressaten von Spielelementen durchdrungen ist. Aus dem umfangreichen Schaffen des deutschen Verfassers wählt sie den Erzählband *Der Spiegel im Spiegel*, um an diesem Beispiel die Erscheinungen des Spiels zu eruieren. Unter diesem Terminus fasst sie erstens den „Raum des Kulturdiskurses“ und zweitens den „Konstruktionsbestandteil des literarischen Werkes“ auf. **Angela Bajorek** konzentriert sich im Text *Janosch erzählt und spielt mit Grimms Märchen* auf die Analyse des 1972 herausgebrachten Bandes *Janosch erzählt Grimms Märchen*, in dem der Schriftsteller ein „ironische[s] Spiel

mit der Grimm'schen Vorlage“ treibt. Die Forscherin beleuchtet, wie Janosch die Prätexte aktualisiert, modernisiert, parodiert, aber auch in den autobiografischen Bezugsrahmen versetzt. Den Aufsatz schließen Bemerkungen zur ergänzten, neuesten Ausgabe des Bandes von 1991, die in den Augen der Verfasserin „weniger provokant und drastisch“ erscheint, was ihrer Meinung nach als Folge der „gesellschaftlichen Veränderungen“ und des „Perspektivenwechsels in der deutschen KJL“ aufgefasst werden kann. **Ewelina Kamińska-Ossowska** legt den Schwerpunkt ihres Beitrages *Märchen im Dienst der Kriminalprävention* auf die Untersuchung der 2015 publizierte Broschüre der Schweizerischen Kriminalprävention SKP *Es war einmal ... das Internet. 5 moderne Märchen über 5 moderne Problembereiche*. Sie versucht „das Spezifikum dieser Texte“ zu ergründen und rückt somit die Frage nach ihrer „Märchenhaftigkeit“, „Verbindung mit den gesellschaftlichen Modernisierungsprozessen“, ihrer „anvisierten Funktion“ und ihrem „Sinnpotenzial“ in den Vordergrund. Die Forscherin deutet auf die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den analysierten Texten und den traditionellen Märchen hin und zeigt gleichzeitig, wie die letztgenannten wiederbelebt und zur Auseinandersetzung mit den Herausforderungen der modernen Gesellschaft genutzt werden. **Bartłomiej Błaszczewicz** untersucht in der Studie *In Memory of Granny Weatherwax: On the Evolution of the Character in the Work of Terry Pratchett* ausgewählte Scheibenwelt-Romane des erfolgreichen britischen Fantasyschriftsteller: *Carpe Jugulum* (1998), *Equal Rites* (1987), *Maskerade* (1995), *The Shepherd's Crown* (2015), *Witches Abroad* (1991), *Wyrd Sisters* (1998). Der Forscher kommt u. a. auf Terry Pratchetts Dialog mit der Volkserzähltradition zu sprechen; er zeigt, wie der Romancier sich ihre Elemente aneignet, um sie schöpferisch zu modifizieren und in die Fantasyliteratur zu transponieren. Diese Tendenz wird am Beispiel der Granny-Weatherwax besonders deutlich, die in seinen Scheibenwelt-Werken eine plausible Entwicklung durchmacht: von einer volksmärchenhaft anmutenden Hexe bis hin zu einer Gestalt, der existenzielle Fragen nicht fremd bleiben. In den Mittelpunkt seines Interesses stellt der Warschauer Anglist also die Granny-Weatherwax-Figur, ihre Kreation und Entfaltung, deren Phasen und Ursachen der Forscher auf die Spur kommt. **Maciej Jędrzejewski** geht im Text *Kunstprügelei, Grimm-Inspiration und Märchenspiele à la Eulenspiegel. Zur Märchenmotivik bei Clemens Setz* von der Annahme aus, dass der österreichische Schriftsteller, dessen Schaffen im Zentrum der hier durchgeführten Untersuchung steht, sehr gerne nach bekannten Motiven aus „den Archiven der deutschen Kulturlandschaft“ greift und sie in seinen literarischen Werken bearbeitet. Dies führt den Forscher zu Fragen nach der Präsenz des Märchenhaften, insbesondere des Hänsel-und-Gretel-Motivs, im Werk des Österreichers. Auch wenn Jędrzejewski sich auf die Auseinandersetzung mit der Kurzgeschichte *Das Gespräch der Eltern in Hänsel und Gretel* fokussiert, ist sein Aufsatz von Bezügen auf Setz' Œuvre durchtränkt. **Katarzyna Grzywka-Kolago** betrachtet im Beitrag *Wie der Abgestoßene zum Auserwählten und der Isolierte zum*