

DIPLOMARBEIT

Zur Erlangung des akademischen Grades „Mag.art.“ (Magistra artium)

LERNEN DURCH SPIEL, SPIEL MIT DEM LERNEN?

**Zur Ambivalenz medialer Transformation,
von Märchen im Quartett**

Eingereicht bei:

a.o. Univ.-Prof.Dr.phil. Ernst Strouhal

In den Studienrichtungen:

Unterrichtsfach Kunst und Kommunikative Praxis/Bildnerische Erziehung Universität
für angewandte Kunst Wien und Unterrichtsfach Deutsch Universität Wien
Studienkennzahl lt. Studienblatt: S 190 590 333 A

eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien
am Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung

Vorgelegt von:

Eva Elisabeth Schweiger

0708328

Wien, März 2014

Danksagung

Ich möchte mich in erster Linie bei meinem Betreuer Univ.-Prof.Dr.phil. Ernst Strouhal bedanken, der meine Arbeit immer im Hinterkopf behalten hat und dem es ein Anliegen war, mir wichtige Kontakte zu vermitteln, mich auf Veranstaltungen aufmerksam zu machen und mich auf solche mitzunehmen. Ich danke ihm für die Begleitung dieses langen aber lehrhaften Prozesses.

Außerdem möchte ich mich bei Ernst Krumbein, dem Spielkartenmuseum Leinfelden-Echterdingen und der Firma Piatnik für das Zur-Verfügung-stellen des Materials und für die Beantwortung all meiner Fragen bedanken. Im Besonderen gilt mein Dank Ernst Krumbein und seiner Familie, die mich so freundlich im Hause Krumbein in Hannover aufgenommen haben und mir mehrere Tage lang mit Wissen und Unterstützung bei den Recherchen zur Seite standen. Auch Dr. Annette Köger, Leiterin des Spielkartenmuseums Neufelden-Echterdingen, die mir persönlich bei der Dokumentation und mit Literatur unter die Arme griff, sei an dieser Stelle mein Dank ausgesprochen. Der Sammler Leonhard Stork stand mir mit seinem Fachwissen zur Seite, auch Mag. Tristan Schwennsen, Leiter des Ravensburger Spielearchivs, stand mir bereitwillig für eine längere Korrespondenz hilfsbereit zur Verfügung. Mag. Katrin Riedl möchte ich für die Literaturempfehlungen zur Märchenillustration danken. Viel verdanke ich auch Mag. Irene Rauch, die mich vor allem psychisch aber auch mit Ratschlägen zur formalen Aufarbeitung unterstützt hat.

Meinen Studienkolleginnen möchte ich für wertvolle Inputs danken. Meine Freunde Brigitte und Thomas unterstützten mich bei der Formatierung und Bearbeitung der vielen Fotos. Meinem Freund Fabian gilt besonderer Dank. Nicht nur psychisch war er mir eine Stütze, ich möchte mich auch für seine Hilfe bei den Korrekturarbeiten und für seine Bereitwilligkeit, jeder Zeit inhaltliche Unklarheiten dieser Arbeit zu diskutieren, bedanken. Auch ohne meine Schwester Franziska, die mir ebenfalls als Diskussionspartnerin zur Verfügung stand und mir in der Endphase immer wieder sämtliche Haushaltspflichten abgenommen hat, wäre diese Arbeit so nicht zustande gekommen. Meinen Eltern und meinem Bruder möchte ich zuletzt für die umfassende Unterstützung, die ständige Präsenz und Anteilnahme und die vielen Ermutigungen danken.

Inhalt

1. Einleitung	1
2. Märchenquartette	3
2.1. Zur Bezeichnung des Spiels	3
2.2. Zur Geschichte des Quartetts	4
2.3. Die Regeln des klassischen Quartetts	8
2.4. Zu den Benutzern	11
2.5. Zur Funktion der Sammelquartettkarten.....	12
2.6. Zur Struktur des Quartetts.....	13
2.7. Märchen	14
2.7.1. Zur Morphologie und Funktion des Märchens	14
2.7.2. Hänsel und Gretel	17
3. Märchenquartette des deutschen Sprachraums von 1914 bis 1955	21
3.1. Märchenquartetteillustrationen	21
3.1.1. Zu den Quellen.....	21
3.1.2. Zu den Illustratoren	22
3.1.3. Zur Märchenauswahl und ihren Quellen in Märchenquartetten.....	27
3.2. Ravensburger Märchenquartett 241.....	31
3.2.1. Zum Problem der Datierung	33
3.2.2. Design.....	38
3.2.3. Die thematisch unterlegte Darstellung als Konglomerat der Elemente Tier, Pflanze und Mensch	50
3.2.4. Die Märchenanalyse Vladimir Propps	61
4. Conclusio	78
5. Anhang	80
5.1. Literaturverzeichnis	80
5.2. Abbildungsverzeichnis	83
5.3. Tabellen	85
5.4. Text.....	88
5.5. Quartettkorpus	89

1. Einleitung

Diese Arbeit beschäftigt sich mit Sammelquartettkarten, im Besonderen mit Märchenquartetten. Auf diesem Gebiet der Spieleforschung fand bislang keine explizite Untersuchung oder systematische Datenerhebung statt. Zur Teilanalyse dieses blinden Fleckes der Forschung wurden im Rahmen dieser Arbeit viele Quartette gesichtet und von den zwei größten deutschsprachigen Quartettquellen, dem Sammler und Quartettspezialisten Ernst Krumbein aus Hannover und dem Spielkartenmuseum Leinfelden-Echterdingen in Baden-Württemberg, alle Märchenquartette der zeitlichen Einschränkung zwischen 1914 und 1955 fotografiert und zusammengetragen.

Die Sammelquartettkarten gehen, soweit wir wissen, auf den Franziskanermönch Thomas Murner zurück, der Spielkarten Anfang des 16. Jh. als didaktisches Hilfsmittel zur Beschleunigung des Wissenstransfers entwickelte. Deshalb haben Quartettkarten auch heute noch den Ruf, Lernprozesse zu unterstützen und pädagogisch wertvoll zu sein. Dieser Ruf wurde und wird als Verkaufsstrategie dieses Mediums genutzt.

Der erste Teil der Arbeit untersucht anhand der strukturellen und inhaltlichen Funktion dieses Spiels, was ein Lernspiel ist und ausmacht, was es verspricht und welche Erwartungen Käufer und Benutzer an dieses Spiel haben, ob diese Erwartungen erfüllt werden bzw. erfüllt werden wollen. Ist die Bezeichnung „Lernspiel“ vielleicht nur ein Prädikat, das den Artikel als besonders wertvoll ausweisen soll und kann dieses Prädikat Kaufanlass sein? Wird nach dem Kauf von einem Artikel tatsächlich die Einhaltung seiner Werbeversprechen erwartet und wird diese Einhaltung überhaupt gewünscht? Gibt es eventuell ein stilles Abkommen zwischen Käufer und Verkäufer zur offiziellen Nützlichkeit und tatsächlichen Benutzung eines Artikels? Um diesen Fragen auf den Grund zu gehen und zu beurteilen, ob die Bezeichnung „Lernspiel“ seine Berechtigung hat, muss die eigentliche Funktion des Sammelquartetts entschlüsselt werden. Dazu konzentriert sich die Untersuchung im zweiten Teil dieser Arbeit auf das Märchenquartett. Weil das Märchenquartett als einziges Quartett auf einem Text basiert, welcher in eine bildliche Darstellung übersetzt wurde, kann genau überprüft werden, ob die vermittelte Narration durch das Bild der ursprünglichen Intention der Vermittlung durch den Text entspricht oder von diesem abweicht. Um die Art der Vermittlung und

seine Funktion zu analysieren, wird auf das Analysewerkzeug des Strukturalisten und russischen Märchenanalytikers VLADIMIR PROPP zurückgegriffen, das für das Märchen in sprachlicher Form entwickelt, auf die bildliche Darstellung angewandt wird. Gegenstand der Untersuchung im Speziellen ist das *Hänsel und Gretel*-Quartett des Spiels 241 des *Otto Maier-Verlags*, das die zeitliche Spanne 1914-1955, in der das Quartett seine Hochzeit erlebte, durch mehrfache Auflage abdeckt.

Eva Schweiger

Wien, Februar 2014

2. Märchenquartette

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Entdeckung dieses Spiels als marktwirtschaftlich verwertbares Medium, seiner Bezeichnung und Benutzung, seinem Regelwerk und der Struktur und Funktion als Lernspiel. Es berücksichtigt das Märchen als Motiv des Sammelquartetts und den kulturellen Kontext, in den beide Konstituenten, Märchen und Spiel, eingebettet sind.

2.1. Zur Bezeichnung des Spiels

Als klassisches Sammelquartett gilt ein Kartenspiel mit eigens entwickelten Spielkarten und dem dazugehörigen Regelwerk. Es weist mehrere Kartengruppen zu je vier Spielkarten auf, daher wird es Quartett genannt. Im Laufe der Zeit löste sich die Bezeichnung Quartett von der Anzahl der Spielkarten einer Einheit und band sich an das Regelwerk dieses Spiels. Durch den Prozess der konzeptuellen Metonymie eröffnete sich die Möglichkeit, ein Quartett nicht mehr nur aus vier Karten, sondern auch aus fünf, sechs, mehr oder weniger bestehen zu lassen. Ergebnis dieser Entwicklung ist, dass die Anzahl der Spielkarten heute nebensächlich bis irrelevant geworden ist.

Trotz der scheinbaren Flexibilität der Kartenkombinationen und der Kartenanzahl ist die Viererordnung noch immer und nicht nur in der Bezeichnung dieses Spiels präsent, obwohl sie im Sammelquartett heute manchmal einer allgemeinen und nicht ganz so strikten Ordnung gewichen ist. Die Zahl „Vier“ ist nicht nur im Kleeblatt, den Jahreszeiten, den Elementen oder im Christentum als Zahl des Irdischen im Gegensatz zur „Drei“ der Dreifaltigkeit sichtbar, auch im Kartenspiel ist ihre Rolle tragend. Das französische, italienisch-spanische, das deutsche Blatt oder das Tarot werden je von vier Farben und vier Zahlen oder Symbolen strukturiert. Es ist anzunehmen, dass aus diesem Grund auch das Quartett der „Vier“ unterlag und von ihr seinen Namen erhielt. Aus drucktechnischen Gründen dürfte eine Übertragung dieser Struktur auf das Quartettspiel eine Vereinfachung für den Produktionsprozess bedeutet haben.

2.2. Zur Geschichte des Quartetts

Auf wissenschaftlicher Ebene wurde das Sammelquartettspiel als Forschungstitel bisher weitgehend ausgeklammert oder nur am Rande gestreift. Selbst in den Archiven der Verlage sind weder Karten noch Informationen über die Entwicklung, Planung und Produktion von Quartetten zu finden, weil das Interesse oder auch der Platz zur längerfristigen Lagerung fehlten. Werden Quartette in der Fachliteratur doch erwähnt, so wird primär das Stichquartett angeführt, weil es die jüngere Spielart, das Spiel mit dem größeren Absatz ist und ihm auch von Seiten der Sammler mehr Aufmerksamkeit zukommt.

Das Sammelquartett ist zwar nicht wie das Stichquartett Gegenstand marktwirtschaftlichen Interesses, die Bedeutung und der Wert des Sammelquartetts auf kunst- und kulturwissenschaftlicher Ebene wird allerdings unterschätzt und würde eine umfangreichere wissenschaftliche Auseinandersetzung rechtfertigen. Es unterscheidet sich vor allem in seiner Funktion als Lernspiel vom Stichquartett, bei dem der Lernaspekt in den Hintergrund tritt. Der Gedanke der Vermittlung im und durch das Spiel ist nicht neu, manifestiert sich im Sammelquartett aber ganz besonders und ist Teil seines Erfolges. Dabei spielt die Balance zwischen Lehre und Spiel eine große Rolle, sie ist in allen quartettähnlichen Spielen unterschiedlich gewichtet. Ob das Spiel oder der Lernaspekt in den Vordergrund tritt, hängt oft vom Alter der Rezipienten ab, für die ein Spiel entwickelt wurde. In Kinderquartettkarten liegt der Schwerpunkt wesentlich häufiger auf der Lehre als in Kartenspielen für Erwachsene, die auf ein quartettähnliches Regelsystem verweisen.

ERNST KRUMBEIN, einer der wichtigsten Quartett-Sammler im deutschsprachigen Raum, sieht den Anfang der Entwicklung der Quartettregeln in den Zitatensammlungen der Damen gehobener Gesellschaft. Zitate wurden auf Kärtchen gesammelt, ständig erweitert und aus Langeweile gegenseitig abgefragt und stellten einen angenehmen und bildenden Zeitvertreib dar.¹ Diese Art des Spiels war den Erwachsenen vorbehalten und in erster Linie ein Unterhaltungsspiel. Das explizite Lernen war zwar zentral, die Inhalte wurden aber nicht als notwendig betrachtet und traten so hinter die Unterhaltung zurück.

¹ Vgl. Krumbein, Ernst: Deutsche Dichter. Ein Quartett. 2004. S. 3-4. URL: <http://www.angelfire.com/poetry/quartett/> (Aufgerufen am 18.2.2013)

ANETTE KÖGER, Leiterin des Deutschen Spielkartenmuseums Leinfelden-Echterdingen, führt das Quartettspiel und somit das funktionalisierte Spiel auf die Lernkartei zurück. Die Idee dafür stammt vom Franziskanermönch Thomas Murner, der seinen Schülern Anfang des 16. Jh. Grammatik und Jura lehrte und den Lernprozess zu beschleunigen beabsichtigte. Zu diesem Zweck erfand er zwei Kartenspiele,² die auf dem Buch des Freiburgers Georg Reisch, die *Margarita philosophica*, in der Logik gelehrt wurde, basierten.³ Murner verarbeitete dieses Buch zu einem Kartenspiel. 1507 erschien Murners Buch *Chartiludium logicae*, in dem er eines der von ihm erfundenen Kartenspiele beschrieb. 1518 gab er ein weiteres Buch *Chartiludium Institute summarie* heraus. Dieses Spiel wurde allein zum Wissenstransfer entwickelt, der Lerneffekt dominierte es, während die spielerische Komponente nur Mittel zum Zweck war. Die neuen Lernkarten waren so erfolgreich, dass Murner der Hexerei verdächtigt und ihm die Nutzung dunkler Mächte unterstellt wurde. Johannes Glogau bescheinigte Murners Methode der Universität von Krakau gegenüber jedoch Unbedenklichkeit.⁴ Über seine Kartenspiele schrieb Murner 1502 an den Straßburger Juristen Thomas Wolff:

Ich gestehe offen, daß ich zu den kaiserlichen Constitutionen, soweit meine schwachen Kräfte mich befähigen, als Commentar ein Kartenspiel der Institutionen herausgegeben und das Auswendiglernen des Justianischen Textes durch bildliche Darstellung leicht gemacht habe (...) In der Absicht, die Leselust zu erhöhen, habe ich durch dieses höchst gesunde Spiel der kaiserlichen Institutionen schlechte Spiele zu beseitigen getrachtet, und ich würde mich glücklich schätzen, wenn es mir gelungen sein sollte, das Schlechte durch Gutes einzuschränken.⁵

Murner musste wie viele seiner Zeitgenossen angesichts des schlechten Rufs der Karten sein neues Spiel verteidigen. Er stellte es in die „gute“ Tradition der Lehre und versprach sich von den Lernkarten nicht nur eine Verbesserung der Lehrmittel, sondern eine Reduktion der „schlechten“ Karten und somit des Glückspiels. Die Verdrängung des Kartenspiels sollte eine Verbesserung der Arbeitsmoral der Arbeiter und der Trainingsmoral der Soldaten mit sich bringen, deren Spielsucht, ein

² Vgl. Maack, Benjamin: Kultspielzeug Quartett- die phantastischen Vier. *Spiegel online*. 2008 URL: http://einestages.spiegel.de/static/authoralbumbackground/2256/die_phantastischen_vier.html (Aufgerufen am 20.03.2013)

³ Vgl. Hoffmann, Detlef: Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte. Marburg: Jonas 1995. S. 70

⁴ Vgl. Ebd. S. 70

⁵ Ebd. S. 70

eminentes gesellschaftliches Problem, teilweise zu einem Kartenspielverbot führte.⁶ Murner grenzte sein Kartenspiel aus diesem Grund sehr stark von Spielkarten zu Unterhaltungszwecken ab. Diese Trennung war schließlich ausschlaggebend für die Akzeptanz des Kartenspiels als Lernmedium. Dem Stigma des Nützlichen, das dem neuen Lernspiel nun anhaftete, musste der Charme des Unbeschwernten und Sinnlosen des Kartenspiels als Glücksspiel weichen. Der Spielgedanke wurde im Lernkartenspiel von Murner beinahe gänzlich verdrängt. Die Entwicklung des Kartenspiels vom zeitraubenden Unterhaltungsmedium zur Lernhilfe fand kommerzielle Verwertung und wurde von vielen Nachfolgern kopiert. Zu den entwickelten Spielen gehören *Les Roys de France*, *Les Reines renommées*, *La Géographie* und *Les Metamorphoses*. Lehrspiele überschwemmten den Markt.⁷

1842 kam in den USA als Vorläufer des Quartett-Spiels *Dr. Busby* oder anders *Dr. Fusby, MD Game of Doctor Fusby, Game of Dr. Busby* von W. und S. B. Ives aus Salem auf den Markt. *Dr. Busby* ist eines der frühesten nachgewiesenen Familienkartenspiele und gleicht dem „Spielprinzip Quartett“ am ehesten, so KRUMBEIN. In *Dr. Busby* steht das Sammeln von Familien im Mittelpunkt.⁸

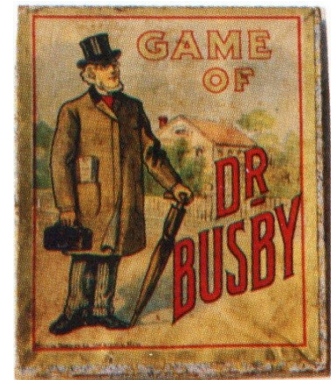


Abb. 1: Game of Dr. Bubsy

Im Gegensatz zum heutigen Sammelquartett handelt es sich bei *Dr. Busby* aber nicht um ein Lernspiel. Die Abbildungen von Familien formen lediglich das Bild von Familie, beabsichtigen aber keine Vermittlung von Inhalten.

1861 folgte mit *Authors* ein Spiel, das aus Werbezwecken vor allem am Anfang mit berühmten Schriftstellern bebildert war,⁹ 1870 lässt sich, so KRUMBEIN, in der Schweiz eine Form des Quartetts nachweisen, bei der es eine Leitkarte und drei dazugehörige Karten gab und die einschlägige Themen behandelte. Der Besitzer der Leitkarte musste seine Mitspieler nach den dazugehörigen Karten fragen.¹⁰

⁶ Vgl. Trumpf, Peter: Spielkarten und Kartenspiele. Heidelberg, München: Keyserische Verlagsbuchhandlung 1958. S. 11

⁷ Vgl. Hoffmann, Detlef: Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte. Marburg: Jonas 1995. S. 70-71

⁸ Vgl. The World of Playing Cards. URL: <http://www.wopc.co.uk/games/jaques-happy-families.html> (Aufgerufen am 4.5.2013)

⁹ Vgl. Arneson, Erik: About.com. Card Game Rules. The complete rules for the card game Authors. URL: <http://boardgames.about.com/od/cardgames/a/authors.htm> (Aufgerufen am 5.4.2013)

¹⁰ Vgl. Krumbein, Ernst: Happy Families-Lustige Familien-Jeux de sept familles. (Unveröffentlichtes Manuskript) Hannover: o.J. S. 1

Diese beiden Spiele lassen Tendenzen der Erfüllung eines Lehrauftrages erkennen und sich somit in die Tradition des klassischen Quartetts einreihen. Betrachtet man alle diese Beispiele, ergibt sich ein sehr gemischtes Bild der Schwerpunkte dieser Spielgattung. Der Bildungsfaktor spielt aber, ob vorhanden oder nicht, eine große Rolle und scheidet die Spiele in ihrer Funktion maßgeblich.

Die Blüte der Familienkartenspiele setzte in der zweiten Hälfte des 19. Jh. ein, nachdem man sie um 1800 auch Kindern zugänglich gemacht hatte.¹¹ Wie bei vielen Spielen ist auch beim Quartett zu vermuten, dass es ursprünglich ausschließlich ein Spiel der Erwachsenen war. Nach und nach wurden Spiele wie „Blinde Kuh“ oder Kartenspiele von einer immer jüngeren Zielgruppe gespielt und für diese produziert. Dieser Prozess geht meistens mit einer zunehmenden Verharmlosung der Regeln einher. Blinde Kuh entfernte sich von einem lasziven Berührungsspiel, und das Kartenspiel verlor langsam seine im Bürgertum umstrittenste Komponente: den Wetteinsatz.¹² Das Erschließen dieses Spiels für jüngeren Spieler hatte eine Fokussierung auf lerntheoretische Ansätze zur Folge, was sich auch auf die Verkaufszahlen der Karten auswirkte. Bildung als Verkaufsargument scheint sich als überzeugend erwiesen zu haben. Dadurch wurden viele Themen und Lerninhalte „gamifiziert“, das heißt zum Inhalt des Spiels gemacht und auf Karten gedruckt.

Ende des 19. Jh. wurden Quartettkarten namentlich als solche ausgewiesen und herausgegeben, der Verlag ist allerdings nicht bekannt.¹³ Die anfangs schwarz-weißen Motive auf den Quartetten wurden bald durch farbige ersetzt. Die Abbildungen auf den Karten waren meist handkoloriert oder wurden, je nach zur Verfügung stehender Technik, bei renommierten Verlagen mit vielfarbigen Drucktechniken hergestellt. Diese Neuerung und der wachsende Bekanntheitsgrad der Karten hatten eine zunehmende Verbreitung des Quartettspiels in der Wende vom 19. zum 20. Jh. und in den ersten Jahren nach dem I. Weltkrieg zur Folge. Mit der Wirtschaftskrise mussten die ersten Einbrüche im Absatz verzeichnet werden,

¹¹ Vgl. Krumbein Ernst: Familienkartenspiele zwischen 1850 und 1. WK. URL: <http://www.e-s-g.eu/sammelgebiete/themen/familienkartenspiele/krumbein1/> (Aufgerufen am 3.1.2014)

¹² Vgl. Strouhal, Ernst, Schädler, Ulrich: Das schöne, lehrreiche Ungeheuer. Strategien der Eingemeindung des Spiels in der Kultur der Bürgerlichkeit- Eine Einleitung. In: Schädler, Ulrich/ Strouhal, Ernst (Hg.): Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I. Wien: Springer Wien/ New York 2010. S. 15-16

¹³ Vgl. Krumbein, Ernst: Wie alt sind Quartette wirklich? (Unveröffentlichtes Manuskript) Hannover: o.J. S. 1

die mit der Einführung neuer Drucktechniken aber bald wieder stabilisiert werden konnten. Im ersten Jahrzehnt nach dem II. Weltkrieg erlebte die Produktion ein neues Hoch.¹⁴ Diese Arbeit umfasst durch ihre zeitliche Eingrenzung von 1914-1955 genau diese produktionsintensivste Zeitspanne des Quartetts.

Die Entdeckung des Lernens im Spiel erleichterte vieles und bedeutete eine signifikante Neuerung; durch die Vereinnahmung des Spiels durch den Aspekt des Lehrens und didaktischen Nutzens wird das Spiel allerdings seiner spielerischen Elemente beraubt. Ein Spiel, dessen Zweck in der Erreichung eines Ziels wie Erfolg im Berufsleben oder Status liegt, ist kein Spiel. MARGARETE MÖLLMANN beschäftigt sich in ihrem Buch *Sprache, Regel und Spiel* in Anlehnung an die Spätphilosophie Ludwig Wittgensteins eben mit diesem Gedanken und beschreibt als Kriterium des Spiels die Zweckfreiheit.¹⁵ Sie kommt zu folgendem Schluss: „(...) wenn ein Vorgang einem Zweck gehorcht, der außerhalb des eigentlichen Vorgangs liegt, kann man ihn schwerlich noch Spiel nennen.“¹⁶ Unter diesem Gesichtspunkt wäre der Begriff „Lehrspiel“ widersinnig. Das Quartett kann nur die Charakteristika eines Spiels oder eines Lernutensils erfüllen. Da das klassische Sammelquartett die Lehr- und Lernfunktion in den Vordergrund zu stellen scheint, muss ihm konsequenterweise die Bezeichnung „Spiel“ aberkannt werden. Sind die vermittelten Inhalte jedoch nicht lehrhaft, würde das Sammelquartett seine Funktion als Spiel behalten.

2.3. Die Regeln des klassischen Quartetts

Das Quartettspiel hat das Sammeln, Systematisieren, Kategorisieren und das Archivieren zum Gegenstand eines Spiels gemacht. Es gehört zu den Ablegespielen.¹⁷ Die Spielregeln des Sammelquartetts sind dabei weder komplex noch abstrakt, sind relativ einheitlich und weisen nur wenige Abweichungen auf. Dem Quartett obliegt deshalb oft die Heranführung des jungen Spielenden an die Welt des

¹⁴ Vgl. Krumbein, Ernst: Zur Datierung von Quartettspielen. URL: www.angelfire.com/poetry/quartett/ (Aufgerufen am 10.11.2013)

¹⁵ Vgl. Möllmann, Margarete: *Sprache, Regel und Spiel*. Die Stellung des Regelbegriffs in der Spätphilosophie Ludwig Wittgensteins. unv. Diss., Frankfurt am Main: Johann Goethe Universität 1975. S. 61

¹⁶ Ebd. S. 61

¹⁷ Vgl. Depaulis, Thierry: „Aristokratische“ versus bürgerliche Spiele. Die Revolution der Kartenspiele. In: Schädler Ulrich, Strouhal Ernst (Hg.): *Spiel und Bürgerlichkeit*. Passagen des Spiels I. Wien: Springer Wien/ New York 2010. S. 158- 159

Kartenspiels und seine Verhaltensregeln. Selbstkontrolle, Geduld, Merkvermögen, und taktisches Geschick werden trainiert, Kompetenzen, die nicht nur beim weiteren Gebrauch anspruchsvollerer Spiele von Nutzen sind. Der Verhandlungsduktus ist im Sammelquartett ein friedlicher. Überlegtes Tauschen und ein schrittweises Verlieren oder Gewinnen macht die Vorgänge weniger emotional.

Im Quartett-Sammelspiel werden alle Karten verteilt. Der Spieler links neben dem Austeilenden beginnt. Er fragt nun den Mitspieler seiner Wahl nach einer ihm fehlenden Karte von deren Quartett er mindestens eine Karte in Händen hält. Ist der gefragte Spieler im Besitz diese Karte, muss er sie aushändigen; es darf nun erneut gefragt werden. Besitzt der Spieler die Karte jedoch nicht, ist der nächste an der Reihe. Ist ein Quartett vollständig, wird es offen abgelegt. Besitzt ein Spieler keine Karten mehr, ist das Spiel für ihn zu Ende. Wurden alle Quartette gefunden, werden sie gezählt. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Quartetten. Das Spiel kann auch wie ein Schwarzer Peter-Spiel gespielt werden. Dabei verläuft die Befragung im Uhrzeigersinn.

Weltweit gibt es viele verschiedene Kartenspiele, die auf demselben Spielprinzip wie das deutsche Sammelquartett basieren. Die meisten davon werden jedoch von wesentlich älteren Spielern genutzt. Alle diese Kartenspiele haben, trotz der unterschiedlichen Regelsysteme, den Grundgedanken des Sammelns, Systematisierens, Kategorisierens und Archivierens gemein. Außer grafischen Unterschieden weisen sie inhomogene Schwerpunkte auf. So wird in *Authors*, einem Kartenspiel aus den USA, das dem deutschen Dichterquartett verwandt ist und Autoren und Präsident zum Lerngegenstand macht, nach ganzen Rängen gefragt. *Backstab Fish*, ein Spiel aus Australien, stellt das Fragen nach einer gewissen Anzahl an Karten eines Ranges anstelle von Einzelkarten in den Vordergrund. Das indonesische Kartenspiel *Minuman* beschäftigt hingegen das Abheben von einem Stapel, das beim Quartett höchstens beim Spiel von zwei Spielenden auftaucht und benennt das gesamte Spiel danach *Trinken*. Es ist festzustellen, dass beim Spiel mit Standardblättern der Rang der Karten und Spielstrukturen besonders in den Mittelpunkt des Spieles rücken. Das Spiel orientiert sich weniger an graphischen Elementen, mehr am Regelsystem selbst. Folglich sind Regelwerke von

quartettähnlichen Spielsystemen ohne eigens hergestelltes Blatt komplexer als jene von z.B. *Happy Families*¹⁸ oder dem klassischen Quartett.

Im Quartett, wie es im deutschsprachigen Raum bekannt ist, sind alle Elemente der unterschiedlichen Spielarten angelegt. Die einzelnen Elemente treten aber bei unterschiedlichen Spielen oft verstärkt in Erscheinung. So wird im Kartenspiel *Spade the Gardener* aus England auf den Lernaspekt wesentlich mehr eingegangen, als das in einem Quartett der Fall ist. Den Karten eines angloamerikanischen Blatts, eines bayrischen Blatts, eines Skatblatts, Deutsch-französischen Schnapskarten oder ähnlichem werden neue Bezeichnungen zugewiesen, die behalten werden müssen.¹⁹ Gleichzeitig sollen zwei ganz unterschiedliche Dinge gelernt werden: Im Kartenspiel *Spade the Gardener* wird die Erinnerungsleistung an sich gefördert, ist jedoch nicht richtungsgewandt. Kein Objekt oder sinnvoller Sachverhalt wird zum Gegenstand der Merkfähigkeit erklärt, um die geschaffenen Ressourcen sofort optimal zu nutzen. Außerdem wird keine grafische Komponente zur Kombination von abstrakter und visueller Information hinzugefügt, um eine tiefere und langfristige Verankerung im Gedächtnis zu intendieren, obwohl Spielkarten für diesen Zweck wie geschaffen wären. Das Quartett ist, obwohl der Wissenstransfer pädagogisch argumentiert als Kaufanreiz dient und von den Verlagen kommerziell genutzt wird, in diese Richtung weit weniger ambitioniert als *Spade the Gardener*, das seinen Spielern einiges an Gedächtnisleistung abverlangt. Diese Tatsache legt die Vermutung nahe, dass der Erinnerungsanspruch in *Spade the Gardener* nicht als Lernanspruch genutzt werden will, sondern lediglich das Spiel anspruchsvoller gestalten soll, also auf eine andere Zielgruppe abgestimmt ist. Es kann angenommen werden, dass *Spade the Gardener* zumindest für ältere Kinder Verwendung finden sollte. Genauso wie das Spiel *Minuman*²⁰, das „trinken“ bedeutet, wahrscheinlich sogar ausschließlich für Erwachsene gedacht ist und Alkoholkonsum in den Spielverlauf miteinbezieht. Dass sich in viele dieser Spiele die Entwicklung zum Kinderspiel noch nicht vollzogen hat, würde auch die vielen fehlenden grafischen Elemente erklären. Eine adäquate ansprechende Oberfläche wäre vor allem für Kinder ein Anreiz, sich mit dem Medium Karte näher zu beschäftigen und damit zu

¹⁸ Vgl. McLeod John: Kartenspiele. Spielregeln und Informationen über Kartenspiele aus aller Welt. 1995. URL: <http://www.pagat.com/de/quartet/gofish.html> (Aufgerufen am 30.4.2013)

¹⁹ Vgl. Leeming, Joseph: Games and Fun with Playing Cards. New York: o.V. 1980. S. 105- 107

²⁰ Vgl. McLeod , John: Kartenspiele. Spielregeln und Informationen über Kartenspiele aus aller Welt. 1995 URL: <http://www.pagat.com/de/quartet/gofish.html> (Aufgerufen am 30.4.2013)

spielen. Die Aufmerksamkeit des Erwachsenen ist hingegen mehr auf Struktur und Regelsysteme fokussiert. Ihm geht es in erster Linie um das Spiel selbst. Er zieht eine alternative Verwendung der Karten nicht in Betracht, weswegen die Grafik für ihn sekundär ist. Für Kinder spielt die Oberfläche deshalb eine wichtige Rolle, weil sie die Karte vielfältiger einsetzbar macht: Sie können als Straßen aufgelegt, als Gebäude aufgestellt, für Rollenspiele oder anderes verwendet werden. Das erklärt die auf den ersten Blick aufwendige Gestaltung der Quartettkarten, die explizit für Kinder gedacht sind.

2.4. Zu den Benutzern

Bei der Auseinandersetzung mit der Benutzung von Sammelquartetten drängen sich mehrere Fragen auf. Wer sind die Benutzer, wer sind die Käufer, was will der Kunde kaufen und warum und was soll gekauft werden?

Die Benutzer von Sammelquartetten sind meist Kinder, was an der Aufmachung und Gestaltung der Karten klar zu erkennen ist. Sicher werden auch Erwachsene in dieses Spiel miteinbezogen, sie sind aber nicht die primäre Zielgruppe der Hersteller. Die Benutzer entsprechen nicht den Käufern der Sammelquartette. Sammelquartette werden von Erwachsenen erworben, die ein persönliches Interesse am Vergnügen, der Entwicklung und der Zukunft der Kinder haben. Vorwiegend werden Spiele verschenkt, um den Kindern eine Freude zu machen. Gleichzeitig soll aber der Gedanke an die Bildung der Kinder Beachtung finden. Weil ein Lernspiel nützliche Betätigung verspricht, wird im Käufer das Gefühl erzeugt, einen verantwortungsvollen und umsichtigen Einkauf getätigt zu haben. Die Hersteller sind sich dessen bewusst und fördern den Ruf des Sammelquartetts als Lernspiel durch eine adäquate Themenauswahl zur Abbildung und Verkaufsorte, wie Museen oder Buchhandlungen. Die Abbildungen zeigen jedoch, dass die Hersteller ihrer Ausarbeitung oft wenig Aufmerksamkeit schenken. Da die Darstellungen das Medium zur Wissensvermittlung sind, muss angenommen werden, dass die Hersteller dieses bewusst vernachlässigen und die Wissensvermittlung für sie nicht oberste Priorität hat, sondern lediglich aus verkaufstechnischen Gründen in den Vordergrund gestellt wird. Es ist wahrscheinlich, dass sich auch die Käufer dessen bewusst sind, dieses Spiel aber trotzdem kaufen, weil es auch ihnen eigentlich um das Spiel geht und das Etikett der Lehre ausreicht. Diese Behauptung untermauert die Feststellung des Geschäftsführers des *Piatnik-Verlags* Dieter Strehl, Quartette

mit Autoren-, Dichterdarstellungen oder Zitatquartette wiesen in den Sammlungen am wenigsten Gebrauchsspuren auf, d.h. sie wurden auch am wenigsten bespielt, während technische Quartette oft nicht vollständig und nicht selten durch den Gebrauch schwer beschädigt sind. Literarisches Wissen hat in Bezug auf die Allgemeinbildung einen weit höheren Stellenwert als technisches Wissen. Trotzdem werden von Erwachsenen anstelle von bildungsfördernden Spielen eher Spiele gekauft, die den Interessen von Kindern entsprechen und die Geschwindigkeit eines Fahrzeugs oder die Darstellung von Tierjungen steht im Interesse eines Kindes wesentlich höher als klassische Literatur. Das Etikett Lehrspiel ist zwar Kaufanreiz, seine „Funktion als Etikett“ reicht dem Käufer in seinem Bestreben, seinem Kind Bildung zukommen zu lassen aber offensichtlich aus. Die Inkonsequenz in Bezug auf die Idee des Lernspiels geschieht in gegenseitigem Einverständnis von Verlag, Käufer und Benutzer. Alle Beteiligten stellen die Nützlichkeit dieses Spiels in den Vordergrund, sind sich aber der eigentlich primären Funktion, der Unterhaltung, bewusst.

2.5. Zur Funktion der Sammelquartettkarten

So unsicher wie der Ursprung ist auch die Bestimmung der ursprünglichen Funktion des Sammelquartetts. Ist die Funktion dieses Spiels das Lernen, muss den Abbildungen besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden, ist die Intention dieses Spiels aber die Absicht, einen spielerischen Prozess in Gang zu setzen, kommt den Darstellungen nur eine dekorative Funktion zu, weil das Spiel selbst im Mittelpunkt steht, nicht die Quartettkarte. Trotzdem haben aber auch in diesem Fall die Abbildungen eine Wirkung auf den Spieler. Den offenen Funktionen der Vermittlung oder des Spiels steht eine verdeckte Funktion gegenüber. Durch die Konstruktion von künstlichen Zusammenhängen können Quartette zur Vermittlung von Ideologien verwendet werden. Im 2. WK. wurde z.B. dieses Spiel (siehe Abb. 2) zu Propagandazwecken genutzt.



Abb. 2:
Propagandaquartett

Aber auch ohne ideologischen Hintergrund werden durch das In-Beziehung-setzen verschiedener Motive Gemeinsamkeiten hervorgehoben und dadurch Bestandteile oder Eigenschaften des

einzelnen Objekts herausgestrichen. Die Kombination setzt den Fokus und mit jeder Veränderung der Gruppierungen wird dieser neu gesetzt und die Aussage neu formuliert. So wird im Spiel Wirklichkeit konstruiert, die die Realität zwar spiegelt, diese aber grob vereinfacht und mit Wunschvorstellungen auflädt oder manipuliert.

Es ist nicht relevant welche Intention am Ende hinter diesem Spiel steckt, der Vorgang ist derselbe: Durch Wiederholung, ein wesentliches Element des Spiels, werden Inhalte im Gedächtnis verankert. Ist dieser Prozess zielorientiert, werden lediglich die intendierten Inhalte abgespeichert, kann von der Wiederholung als Übung gesprochen werden. D.h., beim Sammelquartett handelt es sich um ein Übungs- oder Wiederholungsspiel, nicht um ein Lernspiel.

2.6. Zur Struktur des Quartetts

Die Struktur nimmt im Sammelquartett keine größere Rolle ein als in jedem anderen Kartenspiel. Wie sie hat es die Ordnung nicht nur aus praktischen Gründen funktionalisiert, sondern hat die Struktur selbst zum Spiel gemacht. Im Gegensatz zu anderen Kartenspielen verbindet es dieses abstrakte System mit konkreten Themen, die lebensnahen Bereichen entnommen sind. Themengebiete, von denen angenommen wird, dass sie dem Interesse oder Wissensstand eines Kindes entsprechen, werden stark vereinfacht. Sofern die Zusammenhänge der Darstellungen erfasst werden können, fördert die Strukturierung des Überblickswissens die Merkeffizienz. Das inzidentelle Lernen kommt durch die Quartettstruktur und das spielerische Element voll zum Tragen. Andererseits fällt Detailwissen dem System des Sammelquartetts zum Opfer. Durch die Reduktion der Inhalte auf vier Abbildungen kann oft nicht genügend Information vermittelt werden, gleichzeitig bringt der inhaltliche Transfer von einem Medium (z.B. Literatur) in ein anderes (Spiel) einen Informationsverlust mit sich.

Zusammenfassend wird festgestellt, dass das Quartett das Medium Kartenspiel zur Verbesserung der Lern- und Merkleistung funktionalisiert und seine Nützlichkeit und damit die Nutzbarkeit des Spiels in den Mittelpunkt stellt. Durch die Vereinnahmung des Spiels verliert es sein spielerisches Element, es wird zum Vorgang. Gleichzeitig zeigen die Karten Mängel auf, die darauf schließen lassen, dass der Fokus des Sammelquartetts nur vordergründig auf dem Lernprozess liegt und dass der eigentliche Verkauf, Kauf und die Benutzung eines Spiels die tatsächliche Intention

ist. Kartenspiele mit einer ähnlichen Struktur unterstützen diese Annahme durch die Tatsache, dass fast alle diese Spiele aus allen Ländern der Welt zur Unterhaltung genutzt werden.

2.7. Märchen

Dieses Kapitel gibt vorweg einen kleinen Überblick über das Märchen, seine Morphologie und Funktion sowie die von Vladimir Propp entwickelte Methode zur Analyse eines Märchens, die im empirischen Teil auf die Darstellung des Märchens *Hänsel und Gretel* angewandt wird.

2.7.1. Zur Morphologie und Funktion des Märchens

Wo das Märchen seinen Ursprung hat, kann heute nicht mehr festgestellt werden. Ein Nachdenken über seine Funktion, seine Morphologie und seinen bildungsbezogenen Wert ist im Zusammenhang mit den Märchenquartetten aber relevant. Das Märchen hat als Textform und dadurch, dass ihm ein Text zugrunde liegt, Einfluss auf das Spiel, verändert es und hebt das Märchenquartett von anderen Quartettspielen deutlich ab. Um das Märchenquartett analysieren zu können, muss auch das Märchen selbst, sein Status, seine Funktion und seine Übersetzung von einem Medium in ein anderes in die Analyse miteinbezogen werden.

Der Begriff *Märchen* ist seit dem 15. Jh. überliefert und ist eine Diminutivform des Wortes *Mär*. Diachron betrachtet entwickelte sich das Wortes *Mär* aus dem Ahd. *māri* zum Mhd. *mære*, was so viel wie Nachricht, Kunde oder Erzählung bedeutet. Es ist auf das mhd. Verb *mæren* bzw. das ahd. Verb *māren* für verkünden, rühmen usw. zurückzuführen, das wiederum seinen Ursprung in einem alten Adjektiv mit der Übersetzung groß, bedeutend, berühmt hat.²¹ Das Wort erfuhr im Laufe seiner Entwicklung eine Bedeutungsverengung, durch die Diminution kam es zu einer Pejoration. Die „Erzählung, Kunde“ wird zum „Gerücht“, zur „kleinen ungläubhaften Geschichte“. Erst im 18. Jh. erfuhr der Begriff *Märchen*, durch die Verbreitung der Feenmärchen, Erzählungen aus *Tausendundeiner Nacht* und der Aufmerksamkeit, die die Gebrüder Grimm und einige andere Wissenschaftler der alten Erzählform entgegenbrachten, eine bedeutende Aufwertung und hielt gleichzeitig in den

²¹ Vgl. Lüthi, Max: Märchen. Stuttgart: Metzlersche Verlagsbuchhandlung 1962. S. 1

Kinderzimmern Einzug.²² Die Gebrüder Grimm etablierten gemeinsam mit den Geschichten den deutschsprachigen Begriff *Märchen* in aller Welt. Sie pflegten unter diesem Begriff verschiedene Textgattungen wie Tiergeschichten, Fabeln, Legenden, Exempel, Novellenstoffe, Schwänke, Witze, Kettenmärchen usw. zu vereinen.²³

Die Funktion eines Märchens wurde lange auf den Unterhaltungsfaktor reduziert, der bei der Märchenerzählung zwar eine Rolle spielt,²⁴ jedoch nicht überbewertet werden darf. Erst später erkannte die Wissenschaft im Märchen eine *Geistesbeschäftigung*²⁵, die je nach Alter und Situation neue Interpretationsmöglichkeiten schafft und Assoziationen zulässt. Das Märchen bietet dem Rezipienten eine Projektionsfläche für Bedürfnisse, Ängste und ermöglicht ihm durch Abstraktion die Reflexion eigener herausfordernder Situationen.²⁶ LUTZ RÖHRICH, ein deutscher Erzählforscher, geht sogar so weit, das Märchen nicht nur als Lebenshilfe, sondern als Religionsersatz zu bezeichnen.²⁷ Tatsächlich gleicht die Rezeption von Märchen in ihrer Wiederholung und Funktion religiösen Erzählungen. Die Geschichten sollen immer wieder von Neuem ins Gedächtnis gerufen werden, die Welt erklären und darstellen. Im Märchen werden auf verschiedenen Ebenen der Erzählung Projektionsflächen geschaffen und durch mehrere Faktoren bedingt. Fehlende Zeit- und Raum-Bezüge sind wesentliche Elemente des Märchens und erlauben dem Rezipienten eine stärkere Identifikation mit der Situation und den Figuren. Sie rücken das Geschehen näher an den Rezipienten heran und machen es zu einem unmittelbaren Erlebnis.

Von den für das Märchen so typischen Phrasen wie *es war einmal...*, *...vor unserer Zeit...*, *...einmal...*, *... an einem fernen Ort...*, *...in einem fernen Land...* oder *weit, weit weg...* werden Orts- und Zeitangaben relativiert und umgangen. Es entsteht ein klarer Bruch zwischen der Realität und der Welt des Märchens, Naturgesetze verlieren jede Bedeutung. Das Märchen abstrahiert die Realität, vereinfacht dadurch Zusammenhänge und stellt sie überschaubar dar. Diese Eigenschaften teilt das Märchen mit dem Spiel. Auch in ihm verliert sich der Spielende, vergisst Ort und Zeit

²² Vgl. Röhrich, Lutz: und weil sie nicht gestorben sind... Anthropologie, Kulturgeschichte und Deutung von Märchen. Köln: Bohlau 2002. S. 1

²³ Vgl. Ranke, Kurt (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Berlin, New York: Walter de Gruyter 1977. S. VI

²⁴ Vgl. Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. Bern: A. Francke 1947. S. 76

²⁵ Ebd. S. 85

²⁶ Vgl. Ebd. S. 77-79

²⁷ Vgl. Röhrich, Lutz: und weil sie nicht gestorben sind... Anthropologie, Kulturgeschichte und Deutung von Märchen. Köln: Bohlau 2002. S. 9

und formt sie nach seinen Bedürfnissen neu. Im Spiel wie im Märchen werden Grenzen aufgelöst und Raumstrukturen neu erschaffen.

Auch die Figuren eines Märchens schaffen Projektionsfläche, da sie weder ein Innenleben, noch Charakter besitzen. Sie sind lediglich auf ihre Position im Märchen, der guten oder der bösen Seite, festzumachen. Die Namen der Figuren verstärken die Funktion der Figuren als Projektionsfläche zusätzlich und setzen sie in Kontrast zur Figur als Charakter. Die meisten Figuren sind mit stereotypen Namen wie Marie, Grete, Gretel, Hans oder Klaus bedacht. Einige Namensgebungen, wie *Hänsel und Gretel*, ursprünglich *Das Brüderchen und das Schwesterchen*,²⁸ sind von den Brüdern Grimm ergänzt worden. Oft fehlen die Namen vollständig und sind durch Titel oder Berufsbezeichnungen ersetzt: Prinzessin, König, Müller, Meister, Männlein, Bettlerin, Marktfrau, Schneiderlein oder Bäcker.

Der Erzählforscher LUTZ RÖHRICH beschreibt als Charakteristika des Märchens vor allem phantastische und zauberhafte Elemente.²⁹ *Im Wesen des Märchens liegt geradezu der Gegensatz zur Realität.*³⁰ Wie alle anderen Definitionen hebt auch diese den fehlenden Realitätsbezug dieser literarischen Form hervor. MAX LÜTHI, bezeichnet das Märchen hingegen als dichterische Bewältigung der Welt.³¹ LÜTHI schreibt, dass *wir in der Wirklichkeit Teilabläufe sehen und kaum verständliche Schicksale*, das Märchen aber *eine in sich selbst selige Geschehenswelt* darstellt, *in der jedes Element seine genau bestimmte Stelle hat.*³² Um diese übersichtliche Welt zu schaffen, die die Vogelperspektive auf die Realität zulässt, werden Elemente wie Zauberei und Wunder herangezogen. Sie sind Mittel, um zur Substanz der Geschichte vorzudringen, die Schlüsselsituationen schnell und pragmatisch herbeiführen und die Geschichte zu komprimieren. Die Erzählung legt so den Kern der Handlung frei ohne sich mit umständlichen realistischen Elementen zur Handlungsentwicklung aufzuhalten.

Die Projektionsfläche als Funktion änderte sich über die Jahrhunderte selbst durch den Transfer von der Mündlichkeit in die Schriftlichkeit nicht. Der Variantenreichtum einer Erzählung wurde dabei aber eingeschränkt. (Siehe 2.7.3.) Die Überführung der

²⁸ Vgl. Uther, Hans- Jörg: Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Entstehung- Wirkung- Interpretation. Bd. 1. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2008. S. 33

²⁹ Vgl. Röhrich, Lutz: Märchen und Wirklichkeit. Wiesbaden: Franz Steiner ²1964. S. 1

³⁰ Ebd. S. 1

³¹ Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. Bern: A. Francke ⁴1947. S. 82

³² Ebd. S. 79

Schrift ins Bild bringt zwar einen Informationsverlust mit sich, da das Bild jedoch als Begleitung des Textes funktioniert, stellt es eher eine Bereicherung dar. Auch die Projektionsflächen weiß das Bild zu übersetzen und nutzt gleichzeitig die verschiedenen Möglichkeiten der Umsetzung, die die abstrakten Elemente des Textes bieten. Die Illustration konkretisiert und beeinflusst Märchenvorstellungen wesentlich. An der Kleidung ist die Zeit, an der Umgebung die Verortung der Erzählung abzulesen, in der der Illustrierende die Handlung wahrnimmt.

Wie im Buch wurde das Märchen auch in anderen Medien wie Film oder Theater aufgegriffen. Abweichungen von der gängigen Erzählung zeigen, dass mitunter die Kenntnis der Geschichten vorausgesetzt wird, um nahtlos an dieses Wissen anknüpfen zu können.³³ Das gilt auch für das Märchenquartett und zeigt es einmal mehr in seiner Funktion als Übungs- oder Wiederholungsspiel. Das Märchenquartett will nicht die komplexen weitreichenden Inhalte des Märchens vermitteln, sondern lediglich seine Handlung. Das bedeutet nicht, dass das Märchenbild die Anforderungen des Rezipienten an ein Medium nicht erfüllt, sondern dass das Quartett aufgrund der geringen Abbildungsanzahl einer schriftlichen Stütze bedarf, wenn die Inhalte der Geschichte unbekannt sind.

2.7.2. Hänsel und Gretel

Hänsel und Gretel ist eines der bekanntesten Märchen der Gebrüder Grimm. Dementsprechend häufig ist es Motiv von Darstellungen in Märchenbüchern, auf Briefmarken, Reklamesammelbildern des 19. Jh. oder in Medien wie Filmen, Opern (Engelbert Humperdinck, 1893) und Hörspielen.³⁴ Auch das Medium Spiel bedient sich dieser Erzählung.

2.7.2.1. Zur Entwicklungs- und Entstehungsgeschichte des Märchens

Der ursprüngliche Titel des Märchens Hänsel und Gretel aus der Ausgabe von 1810 lautet *Das Brüderchen und das Schwesterchen*. Die Märchensammlung war ein

³³ So knüpft z.B. eine Verfilmung von 2013 (*Hänsel und Gretel Hexenjäger*. Vereinigte Staaten/ Deutschland 2013. Regie: Tommy Wirkola. Drehbuch: Tommy Wirkola, Dante Harper. Kamera: Michael Bonvillain. Darsteller: Renner Jeremy, Arterton Gemma. Produktion: Paramount Pictures. Dauer: 88 Minuten.) an das Märchen an und erzählt die Geschichte im Erwachsenenalter der Protagonisten als Fantasyfilm mit Horror- und Action-Elementen. Ohne das Vorwissen zum Originalmärchen könnten die Handlung und die Charaktere und ihre Reaktionen nicht erschlossen werden. Der Film belässt es bei Anspielungen auf das Märchen ohne dieses konkret zu erklären.

³⁴ Vgl. Uther, Hans-Jörg: *Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Entstehung- Wirkung- Interpretation*. Berlin: Walter de Gruyter 2008. S. 35

gemeinsames Projekt der Brüder Grimm, *Brüderchen und das Schwesterchen* stammt in seiner Erstfassung allerdings aus der Niederschrift Wilhelm Grimms.³⁵ Als Herkunftsangabe ist unter dem Titel die Notiz *mündlich* zu finden. Das Märchen wurde mit der Nr. 15 in der Sammlung der *Kinder- und Hausmärchen*, kurz KHM, versehen. Jakob Grimm setzte nachträglich *Hänsel und Gretchen* und den Kommentar *cf. Perrault petit Poucet* daneben. Diese Beifügung verweist auf eine ähnliche Märchenvariante mit dem Titel *Däumlingsgeschichte*, welche aus Charles Perraults Sammlung von 1697 stammt. Den Titel *Hänsel und Gretchen* entlehnte Jakob Grimm wahrscheinlich anderen mündlichen Varianten. Wilhelm Grimm änderte 1812 *Gretchen* in *Gretel*, um die Namen Hänsel und Gretchen aneinander anzugleichen und einheitlich zu gestalten.³⁶ Die elsässische Mundartfassung *Das Eierkuchenhäuslein* von 1842 von August Stöber hatte großen Einfluss auf das Märchen. Es wurde in einzelne spätere Fassungen miteinbezogen und auch von anderen Märchensammlern in die Erzählung von Hänsel und Gretel integriert.³⁷ Es gibt sehr viele unterschiedliche Varianten des Märchens oder einzelne Motive, die in den Erzählungen der verschiedensten Kulturkreise auftauchen. Starke Parallelen konnten zu Martin Montanus' *Einäuglein, Zweiäuglein und Dreiäuglein* (1559), Aulnoys *Cinderella* (1697) und Basiles *Brüderchen und Schwesterchen* (1636), auf welches der ursprüngliche Name der Erzählung zurückgeht, festgestellt werden.³⁸ In diesen Erzählungen tauchen Motive wie die mehrmalige Wegmarkierung durch den Helden, den Vater oder die Töchter des Königs auf. Dabei reicht die Markierung von Asche über Erbsen bis zu Fäden, die Garant für eine sichere Heimkehr sein sollen. Eine inhaltliche Nähe zu Hänsel und Gretel ist sogar in nord- und südamerikanischen, asiatischen oder in „Zigeuner-Erzählungen“ zu finden. Das Motiv des versteckten Hauses im Wald taucht auch immer wieder auf. Oft wird es von Menschenfressern oder deren Familien bewohnt, was wiederum Ähnlichkeiten mit dem kannibalischen Widersacher in Hänsel und Gretel aufzeigt.³⁹

³⁵ Vgl. Uther, Hans-Jörg: Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Entstehung- Wirkung- Interpretation. Berlin: Walter de Gruyter 2008. S. 33

³⁶ Vgl. Heinz, Rölleke (Hg.): Brüder Grimm. Kinder- und Hausmärchen. Die handschriftliche Urfassung von 1810. Stuttgart: Reclam 2007. S 24- 27, 100- 101, 107- 108

³⁷ Vgl. Uther, Hans-Jörg: Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Entstehung- Wirkung- Interpretation. Berlin: Walter de Gruyter 2008. S. 33

³⁸ Vgl. Brednich, Rolf, Bausinger, Hermann (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Handbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Berlin: de Gruyter 1990. S. 499

³⁹ Vgl. Ebd. S. 500

Für diese Arbeit und die Analyse der Quartettkarten spielt *Das Eierkuchenhäuslein* aus dem Elsass eine große Rolle. Der letzten Karte des Quartetts ist zu entnehmen, dass die Illustratorin auf eine dem Elsässischen verwandte Variante zurückgegriffen haben muss. Da alle anderen Märchen dieses Spiels Grimmschen Erzählungen entstammen, kann angenommen werden, dass Marigard Ohser-Bantzer das Original nicht bekannt war und sie auf eine Märchenerzählung der Brüder Grimm zurückgriff, die die elsässische Variante bereits eingearbeitet hatte. Eine Variante der Gebrüder Grimm von 1819 weist dieselben Motive wie die elsässische Variante auf, Ohser-Bantzer hatte demnach diese Auflage oder eine ähnliche vorliegen. Das ist eindeutig mit der letzten Darstellung des Quartetts, die der letzten Szene entspricht, nachzuweisen. In der ursprünglichen und regulären Variante machten sich Hänsel und Gretel nach ihrer Befreiung auf den Heimweg. In der an die elsässische Variante angelehnten Version kamen *Hänsele und Gredele*⁴⁰ aber zunächst an ein großes Wasser, dessen Überquerung unmöglich schien. Als plötzlich eine schneeweiße Ente auftauchte, rief Gretel ihr zu:

„Ach, liebes Entchen nimm uns auf deinen Rücken“ als das Entchen das hörte, kam es geschwommen und trug das Grethel hinüber und hernach holte es auch das Hänsele.“⁴¹

Nicht nur die Gebrüder Grimm greifen auf besagte Variante zurück. Die sich auf *Das Eierkuchenhäuslein* beziehenden Versionen interpretieren die Figur des Helfers am Ende unterschiedlich. Die Funktion wird von einer Ente, einem Schwan oder Engel besetzt. Bechstein bemüht in seinem Märchenbuch von 1845 z.B. den Schwan, während in einer Sage aus Tirol mit dem Titel *Die Fenggi und die Kinder* der Helfer von Schutzengeln verkörpert wird.⁴² Der Ente wird zwar im Handbuch zu den Kinder und Hausmärchen der Brüder Grimm keine eigene Symbolik zugewiesen, in ihr sieht Christine Goldberg aber eine Art Schlüsselfigur, die den Erfolg, die gelungene Heimkehr der Geschwister, noch einmal heraushebt und das Übersetzen von der jenseitigen in die diesseitige Welt ermöglicht. Durch sie sehen wir eine Art

⁴⁰ Vgl. Stöber, August: *Elsässisches Volksbüchlein*. Kinder und Volksliedchen, Spielreime, Sprüche und Märchen. Straszburg: Schuler 1842. S. 102- 109

⁴¹ Uther, Hans- Jörg (Hg.): *Jakob Grimm und Wilhelm Grimm. Werke. Kinder und Hausmärchen 1819/1822*. Gesammelt durch die Brüder Grimm. Bd.: 43. Hildesheim: Olms-Weidemann 2004. S. 87

⁴² Vgl. Bolte, Johannes, Polivka, Georg (Hg.): *Jacob Grimm und Wilhelm Grimm. Werke. Abteilung V, Dokumentationsteil. die Brüder Grimm, ihre Mitforscher und Zeitgenossen. Band 2, Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm*. Hildesheim: Olms- Weidmann 1994. S. 115- 116

Wiedergeburtsszene symbolisiert.⁴³ Der Symbolwert dieses Szenarios wird vor allem durch die mangelnde Umsetzbarkeit demonstriert. Das Größenverhältnis von Ente und Kindern ist nicht das einzige, was eine Überfahrt eigentlich unmöglich macht. Da wirkt Bechsteins Schwan wesentlich realistischer.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass das Märchen als Erzählung zur Wiederholung gedacht ist, dem Wesen des Familienspiels folglich entsprechen würde. Das Quartett verspricht jedoch, Inhalte zu vermitteln, nicht sie zu wiederholen und so zu üben. Verlage preisen das Quartett nicht nur als Lernspiel, sondern auch als Unterhaltung an. Das Märchen ist, so Lüthi, in erster Linie nicht als Unterhaltung konzipiert. Es dient zur Bewältigung des Alltags des Rezipienten und soll ihm diesen erleichtern und besser verständlich machen.⁴⁴ Als Abbildung auf Quartettkarten ist das Märchen demnach ungeeignet, weil seine Verwendung im Spiel dem von Lüthi beschriebenen Gebrauch nicht entspricht.

⁴³ Vgl. Goldberg, Christine: Gretel's Duck: The Escape from the Ogre. In: Uther, Hans-Jörg / Shojaei Kawan, Christine / Boden, Doris (Hg.): Fabula. Band 41, Heft 1-2, Berlin: Walter de Gruyter 2000. S. 42-51

⁴⁴ Vgl. Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. Bern: A. Francke ⁴1947. S. 76

3. Märchenquartette des deutschen Sprachraums von 1914 bis 1955

3.1. Märchenquartetteillustrationen

Dieser Teil der Arbeit setzt sich mit Märchenquartetten von 1914 bis 1955 auseinander, weil dieser Zeitraum zur umsatzstärksten Phase der Quartettproduktion zählt (siehe Kap. 2.2) und dementsprechend ein variantenreiches Sortiment hervorbrachte. Die Illustrationen der Märchenquartette sollen unter dem Aspekt der Quellen, Illustratoren und der Märchenauswahl allgemein näher beleuchtet werden, um für die abschließende detaillierte Analyse des Ravensburger Quartett 241 (*Hänsel und Gretel*) einen Kontext zu gestalten. Dieser Kontext soll Vergleiche zulassen, die eine Einordnung dieses Spiels ermöglichen.

3.1.1. Zu den Quellen

Das deutsche Spiele-Archiv in Marburg und Krumbein versuchten gemeinsam, alle Quartette und Schwarzer-Peter-Spiele ihrer Sammlungen thematisch zu sortieren. Dabei entstanden acht Kategorien mit 56 Unterkategorien. Die acht Themengebiete umfassen: Technik, Natur, Bildung, Alltag und Arbeitswelt, Verkehr, Freizeit, Abenteuer und Kinderwelt. Die Märchenquartette, auf die sich diese Arbeit bezieht, werden der Kategorie der Kinderwelt zugeordnet. Die Sammlung umfasst etwa 200 Quartette dieser Kategorie. In dieser Arbeit werden nur Spiele zwischen 1914 und 1955 berücksichtigt. Bei den meisten Quartetten ist eine genaue Datierung nicht möglich, es kann lediglich ein ungefährender Produktionszeitraum ermittelt werden. Verlässt man sich auf die Datierungsversuche der Sammler, ist davon auszugehen, dass ca. ein Drittel der Märchenquartette des Korpus 1914-1955 um 1950 produziert wurde. 17 der zusammengetragenen Spiele stammen aus dem Besitz des Spielkartenmuseums Leinfelden-Echterdingen. Aus der Sammlung Krumbeins können 38 Quartettspiele in den Auswertungen berücksichtigt werden. Zwei Spiele stammen aus dem Archiv der österreichischen Firma Piatnik. In dieser Zählung sind die Dubletten nicht miteinbezogen, allerdings stammen mehrere Spiele mit den gleichen Abbildungen aus unterschiedlichen Drucken, sie besitzen gegebenenfalls verschiedene Rückseiten oder Schriftarten, haben nicht die gleiche Verpackung oder sind unvollständig. Diese Arbeit beschäftigt sich jedoch mit den Abbildungen und der

Frage, wie sich diese auf das Quartett als Lernspiel auswirken. Aus diesem Grund sind für diese Arbeit Quartettspiele aus unterschiedlichen Drucken nicht von Interesse. Lediglich vom Märchenquartett Nr. 241 des *Otto-Maier-Verlags* werden zwei Spiele aus der Sammlung Krumbein, ein Spiel des Spielkartenmuseums Leinfelden-Echterdingen und ein Spiel aus Eigenbesitz zur Untersuchung und Vergleichszwecken herangezogen, da das Spiel in dieser Arbeit näher untersucht wird. So ergibt sich eine Gesamtzahl von 57 Quartettspielen zuzüglich dreier zusätzlicher Varianten des Spiels Nr. 241. Alle Quartette sind mit Information zur Blattanzahl, Nummerierung, Artikelnummer und Datierung, im Anhang zu finden.

3.1.2. Zu den Illustratoren

Die Illustration ist eine Form der Interpretation eines Rezipienten, die durch eine konkrete Umsetzung von Form und Farbe Interpretationspielräume beschneidet und die Vorstellungen anderer Rezipienten beeinflusst und lenkt. Sie ist stark geprägt vom Stil, der persönlichen Vorstellung des Illustrators und dem Zeitgeist. In der Illustration fließen z.B. kulturelle und soziologische Aspekte in die Erzählung ein. Durch die fehlende oder unkonkret formulierte Beschreibung von Oberflächen, Umgebungen, Zuständen oder Personen, räumt das Märchen seinen Illustratoren ausgesprochen viel Gestaltungsfreiheit ein. Naturgemäß hat die Illustration einer Erzählung wie des Märchens nicht nur Einfluss auf den Blickwinkel der Rezipienten auf die Geschichte, sondern unter anderem auf ihre Popularität. *Hänsel und Gretel* wurde nicht nur in der Ausgabe Ludwig Emil Grimms 1825 illustriert, sondern war auch in zuvor veröffentlichten Drucken eines der ersten abgebildeten Märchen und zählt heute zu einem der bekanntesten. Die Illustrationen steigerten den Absatz, die Verbreitung und den Bekanntheitsgrad ausgewählter Erzählungen. Bechsteins Märchen mit Illustrationen von Ludwig Richter waren 1853 ebenfalls äußerst beliebt. Die Grimm-Ausgabe mit Illustrationen von Otto Ubbelohde wurde Anfang des 20. Jh. schließlich zum festen Interieur jeder Hausbibliothek. Die Ausgabe zeichnete sich durch eine vollständige Bebilderung aus, was sie besonders beliebt machte.⁴⁵ Das Quartett nutzte schließlich das Bild als Kaufanlass, übernahm nur die Illustrationen und verzichtete teilweise gänzlich auf Text.

⁴⁵ Vgl. Brednich, Rolf, Bausinger, Hermann (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Handbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Berlin: de Gruyter, 1990. S. 505

Die visuelle Qualität der Quartette nahm im Laufe der Zeit rapide ab und der Produktionsaufwand sank vor allem mit der Verwendung der Fotografie.⁴⁶ Das Märchenquartett wurde allerdings nach wie vor mit großer Sorgfalt geplant und gestaltet. Für die Illustration der Märchenquartette wurden in der Zeit von 1914 bis 1955 oft namhafte Künstler und Grafikdesigner beauftragt. Von den 57 Spielen der vorliegenden Arbeit sind freilich lediglich 31 Illustratoren namentlich bekannt. Jene beschäftigten sich größtenteils mit der Illustration von Kinder- und Märchenbüchern. Dabei sind Gottfried Bammes, Annemarie Gramberg, Otto Gebhard, Michaels Koser und Richard Pretscher zu nennen, die mitunter mehrere Märchenquartette für dieselben Verlage illustrierten. Annemarie Gramberg z.B. war für Märchenbücher, *Lustige Geschichten* und *Freundschaft mit Tieren* bekannt.⁴⁷ Auch Marie Hohneck und Moritz Kennel gehören zu den bekannten Illustratoren der Märchenquartette. Einige Illustratoren wie z.B. Wolfgang Felter, Liesel Lauterborn oder die Illustratorin Ruth Koser-Michaëls waren fast ausschließlich für ihre Illustration von Märchenbüchern bekannt. D.h. die Verbindung zu den Märchenquartetten führte für die Illustratoren meist über das Märchen, nicht über den Spielmarkt. Offenbar wandten sich die Verlage zur Illustration der Quartette lieber an Künstlerinnen und Künstler aus dem Buchgenre. Das Medium Buch spielt demnach für die Rezeption und Vermarktung des Märchenquartetts eine nicht unerhebliche Rolle.

Weil Märchen meist nicht selbst gelesen, sondern vorgelesen wurden, mussten Erwachsene als Rezipierende in den Verkaufsstrategien mitberücksichtigt werden. Erwachsene waren nicht nur die Leser und Käufer von Märchen- und Kinderbüchern, sie waren auch die Käufer der Märchenquartette. Der Wiedererkennungswert war dabei nicht unwesentlich. Die Verlage nutzten das Leseverhalten und die Leseroutine, bzw. die visuellen Gewohnheiten und Vorlieben ihrer Kunden im Bereich der Kinderliteratur und übertrugen sie auf die Spielkarten, indem Kinderbuchillustratoren engagiert wurden.

⁴⁶ Vgl. Kumbien, Ernst: Illustratoren zwischen Familienkartenspiel und Kinderbuch. (Unveröffentlichtes Manuskript) Hannover. o.J. S. 2

⁴⁷ Vgl. Kumbien, Ernst: Illustratoren bekannter Märchenquartette. (Unveröffentlichte Tabelle) Hannover. o.J. S. 1

Trotz seiner Nähe zum Märchenbuch ist das Märchenquartett aber ein „eigenständiges Medium“. Es vereint zwar gelegentlich Schrift und Bild, ist aber weder der Graphic Novel noch dem Comic zuzuteilen. Auch mit dem Bilderbuch ist es nicht verwandt. Diese drei Medien erzählen mit Hilfe von Bildern Geschichten. Diese Eigenschaft kann unter den Quartetten nur dem Märchenquartett zugeschrieben werden. Dadurch hebt sich das Märchenquartett von anderen Quartetten besonders ab.



Abb. 3: Nr. 12



Abb. 4: Nr. 16



Abb. 5: Nr. 3467

Doch was unterscheidet die Illustration des Mediums Buch von der eines Spiels bzw. die Illustration eines Märchenquartetts von anderen Quartetten? Wunder und Zauberei sind im Märchen allgegenwärtig. Diese Elemente will der Rezipient und Konsument auch in grafischer Form umgesetzt wissen.

Um einen solchen Effekt zu erzielen, wird oft auf eine altertümliche Darstellung der Figuren zurückgegriffen. Kleidung, Frisur und Kopfschmuck, sowie Gerätschaften, Einrichtung, Gebäude und Requisiten werden einer früheren Zeit entlehnt und erinnern oft an Vorstellungen des Mittelalters oder an das Barock. Vor allem die dargestellten Damen lassen in ihrer Haartracht und ihren Gewändern stark an Darstellungen der *Vrouwe* in der Manessischen Liederhandschrift denken. Der Großteil der Märchenquartette legt den Schwerpunkt der



Abb. 6: Codex Manesse

Illustration auf eine zwar karikative, jedoch dekorativ stilisierte Darstellung und

weniger auf eine karikativ humoristische oder realitätsnahe.⁴⁸ In viele Darstellungen mischt sich unter den mittelalterlichen Kleidungsstil ein traditionell rustikaler Stil, der den Zeitgeist der 30er, 40er Jahre auch in den Märchen widerspiegelt. Bestimmte Figuren wie Hänsel und Gretel werden z.B. immer wieder in trachtenähnlicher Kleidung gezeigt (siehe Abb. 7). Trachtenähnliche Kleidung oder Kleidung, die an Kinderfotos dieser Zeit erinnert (siehe Abb. 8 und 9), ist in der Darstellung ein Merkmal besonders ärmlicher Verhältnisse. Edle Damen erfüllen nach wie vor den Kleidungscharakter des Mittelalters oder Barocks. Es entsteht eine Mischung, die Gegenwart, Vergangenheit und pures Phantasma wild durcheinanderwirft.



Abb. 7: Nr. Hänsel und Gretel

Abb. 8: Bub
1943Abb. 9:
Mädchen 1927Abb. 10: Spiel und Sport . 50er
Jahre

Im Gegensatz dazu versucht die Darstellung anderer Spiele oder Quartette in Kleidung, Frisur und Thematik durch Aktualität zu überzeugen, indem sie den Geschmack der Zeit trifft. Im Quartett zu Spiel und Sport (siehe Abb. 10) sind z.B. in den kurzen ausgestellten Röcken, die auch beim Sport getragen werden, den Sportgeräten, den Pagenköpfen der Mädchen und den gescheitelten Haaren der Buben eindeutig die 50er Jahre zu erkennen. Die Darstellungen der Märchenquartette sind demnach dem Märchen stilistisch näher als dem Spiel. Was unter kindgerechter Gestaltung verstanden wurde, zeigt sich einerseits in der farblichen Eindeutigkeit, in der Reduktion von Formen, aber auch in einer kindliche

⁴⁸ Natürlich sind auch Märchenquartette zu finden, deren Darstellungen humoristisch angelegt sind, diese sind jedoch die Ausnahme.

Darstellung. Die Verlage hoffen dadurch, die Kinder auf einer Ebene anzusprechen und sie so zum Spielen zu animieren.

Die Illustration ist für den Verkauf zentral, reine Gebrauchsware, während der Grafiker offenbar weniger autonomer Künstler als Dienstleister ist, dessen Name entfallen kann. Das zeigt sich in der Tabelle, in der die überlieferten Illustratoren des Quartettkorpus im Anhang angeführt sind. Nur 31 Illustratoren von 57 Quartetten konnten ermittelt werden.

Nr.	Illustratoren
1	x
2	Gebhardt Otto
3	x
4	x
5	x
6	x
7	x
8	x
10	Ohser Bantzer Marigard
11	x
13	x
14	x
15	x
16	Gramberg Annemarie
17	x
18	x
21	x
646	Hoffmann Hanni
675	x
686	Gramberg Annemarie
774	x
1049	Ohser- Bantzer Marigard
1127	Gebhardt Otto
1143	R.J.? Julius Rehder?
1243	Bammes Gottfried
1282	Mauder Josef
1409	Leo-Urban Erika
1569	Wilhelmsmeyer W.
1578	Felten Wolfgang
2136	x
2144	Fritsche Veronika
2145	Sommer Max
2508	Bammes Gottfried
2509	Bammes Gottfried
2798	Kennel Moritz
2874	Hohneck Marie
3103	Koser Michaels
3205	Wenz- Vietor, Else
3208	Rübner K.?
3373	Koboschek R.
3445	x
3467	Werth Johann Peter
3723	x
3761	J.Herz R.
3817	Pretzsch Richard
3845	Pretzsch Richard
3933	x
3959	x
4034	Neubert Erich
4036	x
4103	x
4129	Sch.O.- O.Sch.

4196	Kirchbrak Frank
4363	x
4436	Koser- Micheals
4649	x

Tab. 1: Auflistung der Illustratoren der Märchenquartette

3.1.3. Zur Märchenauswahl und ihren Quellen in Märchenquartetten

Die auf den Märchenquartetten des deutschsprachigen Raums zwischen 1914 und 1955 abgebildeten Märchen sind zum Großteil auf die bekanntesten Quellen zurückzuführen: die Brüder Grimm, Wilhelm Hauff, Hans Christian Andersen, Ludwig Bechsteins, Richard von Volkmann, Wilhelm Schröder, Jonathan Swift, Johannes Praetorius, Rainer Maria Rilke, Hans van Ghetelen und Charles Perrault. Dabei ist folgendes zu unterscheiden: Die Grimm, Bechstein, Schröder, Praetorius, Ghetelen und Perrault sammelten Volksmärchen, um zur Erhaltung des Märchenschatzes beizutragen, während Hans Christian Andersen, Richard von Volkmann, Wilhelm Hauff, Rainer Maria Rilke und Jonathan Swift ihre Märchen aus eigener Feder schufen.

Eine Ausnahme bilden die Geschichten aus *Tausendundeiner Nacht*. Sie stammen aller Wahrscheinlichkeit nach aus Indien. Es gibt jedoch keinen konkreten Sammler, da viele verschiedene Überlieferungen vorhanden sind, die sich in ihrer Zusammenstellung alle voneinander unterscheiden.⁴⁹ Es sind demnach zweierlei Märchen auf den Quartettkarten abgebildet: einerseits Märchen, die durch lange mündliche Überlieferung entstanden sowie Kunstmärchen, die in Anlehnung an das alte Erzählgut geschaffen wurden.⁵⁰ Die Quartetthersteller hielten es offensichtlich nicht für nötig, zwischen den beiden Textformen, die eigentlich grundverschieden sind, zu differenzieren. Es kann keine konsequente Systemantik bei der Auswahl der Märchen festgestellt werden. Auf der angeführten Tabelle der folgenden Seite sind alle Quartette, die diese Arbeit zur Auswertung verwendet, angeführt. Die Tabelle zeigt, welchen Quellen die abgebildeten Märchen der einzelnen Quartette entstammen. Die Tabelle macht sichtbar, wie dominant die Erzählungen der Brüder Grimm in der Quartettdarstellung und deshalb auch in der Erinnerung der Rezipienten sind.

⁴⁹ Vgl.: Lüthi, Max: Märchen. Stuttgart: Metzlersche Verlagsbuchhandlung 1962. S. 30

⁵⁰ Vgl.: Ehler, Christine, Schaefer, Ursula (Hg.): Verschriftung und Verschriftlichung. Tübingen: Narr 1998. S. 20

Nr.	Märchenquellen
1	Grimm
2	Grimm
3	Grimm
4	Grimm
5	Grimm, Andersen, Volkmann, Fredersdorf, Bechstein, Schröder
6	Grimm
7	Grimm, Schröder
8	Grimm, Schröder
10	Grimm
11	Grimm
13	Grimm
14	Grimm
15	Grimm, Schröder
16	Grimm
17	Grimm
18	Andersen, 1000 und 1 Nacht, Hauff, Swift,
21	Grimm
646	Grimm
675	Grimm
686	Grimm
774	Grimm, Schröder
1049	Grimm
1102	Grimm
1127	Grimm
1143	Grimm
1243	Grimm
1282	Grimm
1409	Grimm, Andersen, Volkmann, Fredersdorf, Bechstein, Schröder
1569	Grimm
1578	Grimm, Schröder
2136	Grimm
2144	Grimm, Schröder
2145	Grimm
2508	Grimm
2509	Grimm
2798	Grimm
2874	Grimm, Perrault
3103	Grimm, Andersen, Hauff
3205	Grimm
3208	Grimm
3373	Grimm
3445	Grimm
3467	Grimm
3723	Grimm, Schröder, 1000 und 1 Nacht, Bechstein, Andersen, Praetorius, Rilke, Bechstein, Ghetelen, Perrault
3761	Grimm, Andersen, Bechstein, Perrault
3817	Grimm
3845	Grimm, Schröder
3933	Grimm
4034	Grimm
4036	Grimm
4103	Grimm
4129	Grimm
4196	Grimm, Schröder, Hauff, Andersen, Perrault, 1000 und 1 Nacht
4363	Grimm
4436	Graf zu Lynar (Münchhausen)
4649	Grimm, Schröder, Bechstein

Tab. 2: Auflistung der Quellen der Märchenquartette

Es ist eine leichte Tendenz bezüglich der Trennung zwischen Volksmärchen und Kunstmärchen zu bemerken. Am häufigsten ist der ausschließliche Bezug auf die Grimm-Märchen (z.B. Quartette der Ordnungszahl 1,2,3, ...). Grimmsche Märchen

werden auch oft mit jenen Wilhelm Schröders kombiniert (2805, 3845, 1578, ...). Bei einigen wenigen Spielen wurde offensichtlich ein sehr breites Spektrum an Autoren und Herausgebern als Auswahlkriterium der Märchen bestimmt. Sie enthalten alle angeführten Herausgeber bzw. Autoren (5, 4196, 1409). Märchen aus *Tausendundeiner Nacht* sind ausschließlich diesen Kombinationen zugeordnet. Sie bilden nie ein eigenes orientalisches Quartett oder werden mit nur einer weiteren Quelle gemischt.

Die folgende Graphik reiht die Märchen nach der Häufigkeit ihrer Verwendung im Medium Quartett im Zeitraum 1914-1955.

Rotkäppchen	41
Hänsel und Gretel	40
Schneewittchen	39
Dornröschen	34
Aschenputtel	33
Frau Holle	30
Hans im Glück	21
Der gestiefelte Kater	18
Froschkönig	19
Tischlein deck dich	18
Die 7 Geißlein	17
Das tapfere Schneiderlein	16
Brüderchen und Schwesterchen	15
Schneeweißchen und Rosenrot	12

Rosenrot	
Hase und Igel	11
Die Bremer Stadtmusikanten	11
Rumpelstilzchen	9
Sterntaler	7
Däumling	7
Die Gänsemagd	5
Die 7 Raben	4
Zwerg Nase	3
Jorinde und Joringel	3
Rapunzel	3

Tab. 3: Auflistung der häufigsten Märchen in Quartetten

Aus diesen Daten wird ersichtlich, dass 10-15 Märchen regelmäßig vorkommen und gerne und viel verwendet wurden. Zu diesen zählen bekannte Märchen wie *Rotkäppchen*, *Hänsel und Gretel*, *Schneewittchen*, *Aschenputtel* und einige mehr. Alle in der Grafik nicht angeführten Märchen kommen in den vorliegenden Quartettspielen nur ein oder zwei Mal vor. Dabei ist auffallend, dass z.B. Märchen aus *Tausendundeiner Nacht* nicht auftauchen, d.h. nur bewusst gewählt wurden, wenn explizit Exotisches gewünscht war, nicht aber zum allgemein gebräuchlichen Märchenschatz gezählt wurden. Auch das Kunstmärchen ist keine gängige Wahl. Es entsteht der Eindruck, dass die Spielkartenindustrie auf Tradition setzte und sich davon bessere Absätze versprach als von ungewöhnlichen und unbekanntem Motiven. Gezielt traditionelles Märchengut wurde deshalb herangezogen, weil es dem Großteil der Rezipierenden bekannt war. Das legt den Schluss nahe, dass

eine Neuvermittlung von Märchen nicht Absicht der Verlage war. Hätte man das Quartett nutzen wollen, um neue Inhalte zu vermitteln, wäre der Griff zu unbekanntem Märchen die logische Konsequenz gewesen.

3.2. Ravensburger Märchenquartett 241



Zitlölein redt dich!
Der Vater spricht mit der Jäger
„Zitlölein redt dich!“
„Wohl, Wohl dich!“
„Nunzeit und dem Gaud!“



Zitlölein redt dich!
Der Vater spricht mit der Jäger
„Zitlölein redt dich!“
„Wohl, Wohl dich!“
„Nunzeit und dem Gaud!“



Zitlölein redt dich!
Der Vater spricht mit der Jäger
„Zitlölein redt dich!“
„Wohl, Wohl dich!“
„Nunzeit und dem Gaud!“



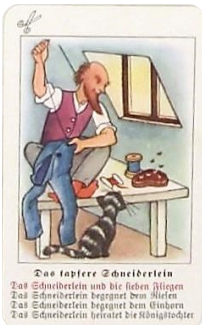
Zitlölein redt dich!
Der Vater spricht mit der Jäger
„Zitlölein redt dich!“
„Wohl, Wohl dich!“
„Nunzeit und dem Gaud!“



Dänfel und Oretel
Die Kinder mit dem Ultern im Wald
Dänfel und Oretel bei der Dure
Die Dure hat Dänfel eingeperrt
Dänfel und Oretel hören kein



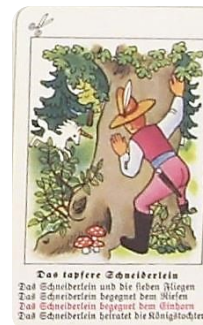
Dänfel und Oretel
Die Kinder mit dem Ultern im Wald
Dänfel und Oretel bei der Dure
Die Dure hat Dänfel eingeperrt
Dänfel und Oretel hören kein



Das tapfere Schneiderlein
Das Schneiderlein und die sieben Rüggen
Das Schneiderlein begegnet dem Wiesen
Das Schneiderlein begegnet dem Ultern
Das Schneiderlein trennt die Hängelocher



Das tapfere Schneiderlein
Das Schneiderlein und die sieben Rüggen
Das Schneiderlein begegnet dem Wiesen
Das Schneiderlein begegnet dem Ultern
Das Schneiderlein trennt die Hängelocher



Das tapfere Schneiderlein
Das Schneiderlein und die sieben Rüggen
Das Schneiderlein begegnet dem Wiesen
Das Schneiderlein begegnet dem Ultern
Das Schneiderlein trennt die Hängelocher



Das tapfere Schneiderlein
Das Schneiderlein und die sieben Rüggen
Das Schneiderlein begegnet dem Wiesen
Das Schneiderlein begegnet dem Ultern
Das Schneiderlein trennt die Hängelocher



Dänfel und Oretel
Die Kinder mit dem Ultern im Wald
Dänfel und Oretel bei der Dure
Die Dure hat Dänfel eingeperrt
Dänfel und Oretel hören kein



Dänfel und Oretel
Die Kinder mit dem Ultern im Wald
Dänfel und Oretel bei der Dure
Die Dure hat Dänfel eingeperrt
Dänfel und Oretel hören kein



Iran Delle
Goldmarie schüttelt die Äpfel
Nürcil, Goldmarie ist die!
Die faule Fuchsmarie
Fuchsmarie empfängt ihren Lohn



Iran Delle
Goldmarie schüttelt die Äpfel
Nürcil, Goldmarie ist die!
Die faule Fuchsmarie
Fuchsmarie empfängt ihren Lohn



Iran Delle
Goldmarie schüttelt die Äpfel
Nürcil, Goldmarie ist die!
Die faule Fuchsmarie
Fuchsmarie empfängt ihren Lohn



Iran Delle
Goldmarie schüttelt die Äpfel
Nürcil, Goldmarie ist die!
Die faule Fuchsmarie
Fuchsmarie empfängt ihren Lohn



Hilfenbrödel
Die Riegel helfen Hilfenbrödel
Hilfenbrödel verliert einen Schuh
Für Hilfenbrödel pakt der goldene Schuh
Hilfenbrödel am Grab der Mutter



Hilfenbrödel
Die Riegel helfen Hilfenbrödel
Hilfenbrödel verliert einen Schuh
Für Hilfenbrödel pakt der goldene Schuh
Hilfenbrödel am Grab der Mutter



Wäberchen und Schwesterchen
Wäberchen trifft aus dem Bach
Das vergarbete Wäberchen
Der Mitter führt das Schwesterchen beim
Schwefelchen beludt sein Rind



Wäberchen und Schwesterchen
Wäberchen trifft aus dem Bach
Das vergarbete Wäberchen
Der Mitter führt das Schwesterchen beim
Schwefelchen beludt sein Rind



Wäberchen und Schwesterchen
Wäberchen trifft aus dem Bach
Das vergarbete Wäberchen
Der Mitter führt das Schwesterchen beim
Schwefelchen beludt sein Rind



Wäberchen und Schwesterchen
Wäberchen trifft aus dem Bach
Das vergarbete Wäberchen
Der Mitter führt das Schwesterchen beim
Schwefelchen beludt sein Rind



Hilfenbrödel
Hilfenbrödel am Grab der Mutter
Die Riegel helfen Hilfenbrödel
Hilfenbrödel verliert einen Schuh
Für Hilfenbrödel pakt der goldene Schuh



Hilfenbrödel
Hilfenbrödel am Grab der Mutter
Die Riegel helfen Hilfenbrödel
Hilfenbrödel verliert einen Schuh
Für Hilfenbrödel pakt der goldene Schuh



Abb. 11: Ravensburger Märchenquartett 241

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der Analyse der Hänsel und Gretel-Darstellung des Ravensburger Märchenquartetts 241. Eine genaue Betrachtung der Oberflächen und Recherchen rund um das Quartett erlaubt einen Datierungsversuch der Erstauflage. Des Weiteren wird auf das Design und semantische Aspekte der Darstellung eingegangen, um die Funktionsfähigkeit der bildlichen Darstellung des Quartetts als Lehrmaterial zu prüfen. Dabei wird auf die Analysemethode VLADIMIR PROPPS zurückgegriffen.

3.2.1. Zum Problem der Datierung

Das Ravensburger Märchenquartett 241 setzt sich aus 48 Spielkarten zu 12 Quartetten zusammen. Die Maße der einzelnen Karten betragen 100x66 mm. Das Spiel greift, wie der Großteil der Märchenquartette, ausschließlich auf die Märchensammlung der Gebrüder Grimm als Quelle zurück und bildet nur die bekanntesten Märchen wie *Rotkäppchen*, *Dornröschen*, *Aschenbrödel*, *Frau Holle*, *Die sieben Raben*, *Das tapfere Schneiderlein*, *Schneewittchen*, *Hänsel und Gretel*, *Tischlein deck dich*, *Hans im Glück* sowie *Brüderchen und Schwesterchen* ab. Es kombiniert Bild und Text. Die Illustratorin dieses Spiels ist bekannt, was keine Selbstverständlichkeit ist. Dieser Arbeit liegen vier Fassungen des Quartetts 241 vor.⁵¹ Im Vergleich weisen die Quartette nur in der Schrift Unterschiede auf. Der Text von Nr. 10 und Nr. 1049 ist in Frakturschrift, der Text der Spiele Nr. 2541 und Nr. 19 in Antiqua-Schrift verfasst.

Die Verlage verzichteten aus Gründen der Aktualität auf eine Datierung, auf den Spielen und in den Archiven der Verlage sind keine Aufzeichnungen darüber erhalten geblieben. Aus diesem Grund muss die Datierung anhand diverser Faktoren, wie Signet oder Zeitraum des Anstellungsverhältnisses der Illustratorin beim Verlag, soweit bekannt, ermittelt werden. Dennoch bleibt diese Schätzung spekulativ.

⁵¹ Ernst Krumbein besitzt zwei Exemplare des Quartetts 241. Diese werden unter den Ordnungsnummern 1049 und 2541 geführt. Das Spielkartenmuseum Leinfelden-Echterdingen archiviert das Kartenspiel mit der Inventarnummer 2008-5358. Aus Gründen der Einheitlichkeit sind die Karten des Spielkartenmuseums neu nummeriert und auf einer Äquivalenzliste im Anhang zu finden. Dem Kartenspiel 2008-5358 wird die Nummer 10 zugewiesen. Das Spiel Nr. 1049 ist nicht vollständig, es fehlt das gesamte Quartett des Märchens Tischlein deck dich. Spiel Nr. 19 stammt aus dem Besitz der Verfasserin dieser Arbeit.

Alle vier vorliegenden Spiele weisen eine unterschiedliche Einschätzung des Produktionszeitraums auf. Während Krumbein für das Spiel Nr. 2541 1954 als Herausgabedatum angibt, ist das Spiel Nr. 1049 mit dem Jahr 1935 datiert. Beide tragen dieselbe Artikelnummer, nämlich 241, die beim Spiel Nr. 10 fehlt, das auf 1953 geschätzt wird. Wie Tristan Schwensen, Leiter des Archivs des Ravensburger Museums, in einem persönlichen Gespräch versicherte, wurde die Artikelnummer dieses Spiels immer beibehalten, das heißt, dass auch das Spiel des Spielkartenmuseums diese Artikelnummer tragen muss. Gleichzeitig bedeutet das, dass keine Rückschlüsse bezüglich einer Neuauflage oder einer überarbeiteten Auflage durch eine neue Nummerierung gezogen werden können. Sollten also die vier Spiele zu verschiedenen Zeitpunkten produziert worden sein oder unterschiedlichen Auflagen angehören, lassen sich im Nachhinein nur noch Vermutungen bezüglich der Schrift anstellen. Weitere Informationen zur Datierung lassen sich durch die Rückseite der Karten gewinnen. Alle vier Kartenspiele besitzen dieselbe Rückseite, was darauf hinweist, dass sie aus einem ähnlichen Zeitraum stammen müssen, da der *Otto-Maier-Verlag* die Rückseiten seiner Kartenspiele regelmäßig veränderte. Auf der Rückseite der Karten sind ein grünes Linienmuster und das Verlagslogo zu sehen. Das Verlagslogo dieser Zeit zeigt ein kleines Mädchen im kurzen Kleid mit Pagenkopf, das in seinen Händen ein großes O wie einen Spielreifen hält und zur linken Seite blickt. Das große O steht für den Vornamen des Firmengründers *Otto Maier*.

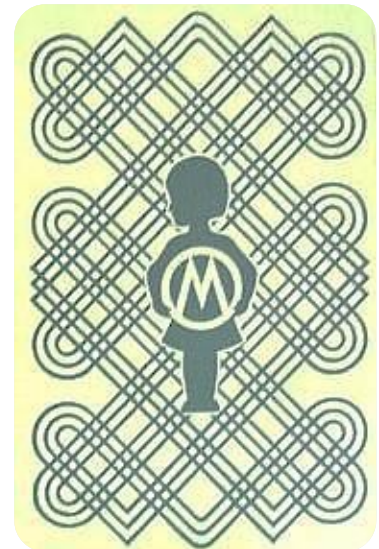


Abb. 12: Rückseite des Quartettkartenspiels Nr. 241

Das Mädchen wird frontal und als grüner Scherenschnitt gezeigt. Durch diese Ansicht haben die Beine des Mädchens die Form einer Spielfigur, was sicher auch die Intention des Verlags war. Das große O wurde inmitten der grünen Farbe des Mädchens ausgespart und wird so besonders deutlich hervorgehoben, ebenso wie das in das O eingeschriebene kleinere M, das für den Nachnamen des Firmengründers *Maier* steht. Die Aufmachung des Mädchens, die Länge des Rockes und der Haare, ist in vielen Darstellungen dieser Zeit und deshalb auch in vielen der Quartette zu finden. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass vor allem Gretel vom Märchen *Hänsel und*



Abb. 13: Hänsel und Gretel. Quartett 8



Abb. 14: Hänsel und Gretel. Quartett 13



Abb. 15: Hänsel und Gretel. Quartett 17

Gretel als Prototyp des kleinen Mädchens häufig so dargestellt ist und dem Ravensburger Logo verblüffend ähnelt.

Der *Otto Maier-Verlag* sowie der *Ravensburger-Verlag* haben im Laufe der Zeit viele Male ihr Logo gewechselt, bis das blaue Dreieck zum Markensymbol wurde. Diese Tatsache ist eine der wenigen Möglichkeiten, eine Produktion zumindest ungefähr zeitlich einzugrenzen. Die folgende Grafik zeigt nun die verschiedenen Signets des *Otto Maier-Verlag*, die dessen Produkte im Laufe der Zeit zierten. Bei genauer Betrachtung der verschiedenen Signets kann eine eindeutige Ähnlichkeit zwischen dem Signet auf der Rückseite der Karte und dem von 1926 festgestellt werden. Dieser Grafik zufolge liegt der Produktionszeitraum des Spieles Nr. 241 also zwischen 1926 und 1936, da ab 1936 ein neues Logo verwendet wurde. Trotzdem taucht dieses Mädchen in veränderter Form immer wieder auf. Es stellt sich die Frage, ob verschiedene Signets vielleicht auch parallel verwendet wurden und so eine fließende Entwicklung zum nächsten Signet stattgefunden haben könnte. Laut Tristan Schwennsen sind solche Übergänge möglich, ein abrupter Wechsel ist eher unwahrscheinlich. Solche Spiele wurden bis

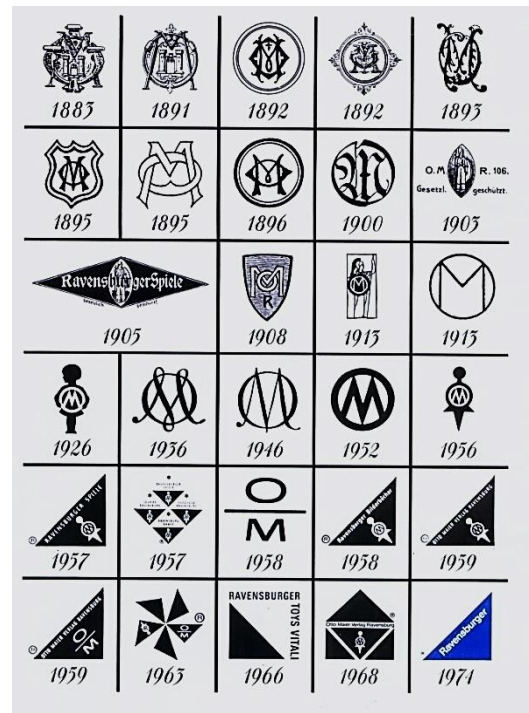


Abb. 16: Signetsammlung der Ravensburger AG

zu 40 Jahre lang im Programm behalten. Schwennsen vermutet eine Verwendung des Signets und Druck bis höchstens 1956 für möglich. Krummbein versucht eine etwas genauere Datierung seiner Spiele. Den Druck des Spiels Nr. 1049 legt er mit 1935 fest, den Druck des Spiels Nr. 2541 mit 1945. Die zeitliche Differenz ergibt sich für ihn wahrscheinlich aus der veränderten Schrift. Das Spielkartenmuseum datiert sein Spiel Nr. 10 trotz der Verwendung der Frakturschrift auf das Jahr 1953.

Die Datierungen der Spiele Nr. 2541 und 1049 erscheinen unter der Berücksichtigung des von Schwennsen begrenzten Zeitraums schlüssig. Die Datierung des Spielkartenmuseums ist jedoch, aufgrund der Ähnlichkeit des Spiels Nr. 10 zum Spiel Nr. 1049 unwahrscheinlich. Eine zeitliche Differenz von fast 20 Jahren ist zu groß. Werden die politischen Umstände zur Verwendung der Frakturschrift mitberücksichtigt, wird diese Annahme bestätigt.

500 Jahre lang herrschte im deutschsprachigen Raum ein duales Schriftensystem vor. Dabei galt die Frakturschrift als typisch deutsch, während die Antiqua-Schrift nur für lateinische Texte verwendet wurde. Adolf Hitler degradierte die vormals alte „deutsche Schrift“ schließlich zu den *Schwabacher Judenlettern*.⁵² Die Frakturschrift sei durch den Besitz der Juden von Druckereien und Zeitungen verbreitet worden.⁵³ In Ministerkonferenzen des Reichspropagandaministeriums wurde 1940 von den Nationalsozialisten beschlossen, die Frakturschrift gegen die Antiqua-Schrift einzutauschen. Die neuen Bestimmungen galten anfänglich lediglich für Texte, die für das Ausland bestimmt waren. Es folgten Zeitungen und schließlich Schulen, die bis zum Ende der Kriegszeit vollständig umgestellt waren.⁵⁴

In Bezug auf die Datierung des Ravensburger Märchenquartetts 241 bedeutet das, dass ein Druck der Quartette mit Frakturschrift nach 1941 ausgeschlossen werden muss. Die These, der Produktionszeitraum läge zwischen 1926 und 1936, kann für die Quartette 10 und 1049 bestätigt werden. Für die Quartette 2541 und 19 muss

⁵² Vgl. Beck, Friedrich: „Schwabacher Judenlettern“ Schriftverruß im Dritten Reich. In: Brachmann, Boltho, Knüppel, Helmut, Schoeps, Joachim- Felix u.a. (Hg): Die Kunst des Vernetzens. Bd. 9. Berlin: Verlag für Berlin- Brandenburg 2006. S. 252- 255

⁵³ Vgl. Bormann, M.: Rundschreiben des Stabsleiters des Stellvertreters des Führers, M. Bormann, an die Dienststellen der NSDAP v. 3. Januar 1941. Bundesarchiv, Abt. 2. Deutsches Reich, RMDI, 15.01, Nr. 27180.

⁵⁴ Vgl. Beck, Friedrich: „Schwabacher Judenlettern“ Schriftverruß im Dritten Reich. In: Brachmann, Boltho, Knüppel, Helmut, Schoeps, Joachim- Felix u.a. (Hg): Die Kunst des Vernetzens. Bd. 9. Berlin: Verlag für Berlin- Brandenburg 2006. S. 259- 261

allerdings die von Schwensen angesprochene Übergangszeit in Anspruch genommen werden, da ein Druck dieser beiden Spiele nach 1941 wahrscheinlich ist.

Diese Abbildung zeigt die Verpackung des Kartenspiels. Auf ihr ist eine Abbildung aus dem Aschenputtel-Quartett zu sehen. Am oberen Rand wird die Illustratorin bekanntgegeben: Marigard Ohser-Bantzer. Am 29. Mai 1905 wurde sie in Dresden als Tochter des Malers Carl Bantzer geboren und verstarb am 3. Juli 1999 in Karlsruhe. Sie war mit dem Zeichner und politischen Karikaturisten Erich Ohser



Abb. 17: Spieleschachtel des Kartenspiels Nr. 241

verheiratet, der unter dem Pseudonym *e.o.plauen* bekannt war und von den Nationalsozialisten zum Tode verurteilt wurde, weil er politisch kritische Karikaturen veröffentlicht hatte und sich trotz Berufsverbot kritisch gegenüber dem Nationalsozialismus äußerte. Deshalb floh Marigard Bantzer nach Tunau am Bodensee. Dort beschäftigte der *Otto Maier-Verlag* Autoren und Illustratoren, die unter Beobachtung der Nationalsozialisten standen. Bantzer illustrierte für den *Rudolf Schneider-Verlag*, den *Max Müller-Verlag*, den *Max Voigt-Verlag* und natürlich für den *Otto Maier-Verlag*, bei dem sie von 1931 bis 1935 beschäftigt war und Bücher, Spielkarten oder Adventkalender entwarf.⁵⁵

Die Annahme, das Quartett 241 müsste um 1935 entstanden sein, bestätigt sich also. Wenn die Illustratorin von 1931 bis 1935 für den *Otto Maier-Verlag* arbeitete, stammt das Quartett aller Wahrscheinlichkeit nach aus dieser Zeit. Der Produktionszeitraum lässt sich daher auf diese vier Jahre beschränken.

⁵⁵ Vgl. Nicolaus, Peter: Leben und Wirken der Kinderbuchillustratorin und Adventkalendergestalterin Marigard Bantzer. In: Tina Peschel: Geschichte und Geschichten aus 100 Jahre. Dresden: Verlag der Kunst 2009. S. 176-178

3.2.2. Design



Abb. 18: *Hänsel und Gretel*-Quartett des Ravensburger Märchenquartetts 241

Die vier Abbildungen zeigen das *Hänsel und Gretel*-Quartett des an dieser Stelle genauer untersuchten Märchenquartetts 241 des Otto Maier-Verlags.

3.2.2.1. Zum graphischen Aufbau

Das Märchenquartett Nr. 241 ist ein klassisches Märchenquartett, sowohl in der Darstellung als auch in der Auswahl der Märchen. Jedes Quartett eint nicht nur ein gemeinsames Thema, zusätzlich verbindet ein gemeinsames Symbol das Quartett und erleichtert eine Zuordnung. Bei diesem Quartett ist das Symbol mit schwarzen Linien umrissen, in schwarz-weiß gehalten und befindet sich im linken oberen Eck. Darunter ist die jeweilige Szene abgebildet und von einer dünnen schwarzen Linie umrandet. Die farbige Darstellung füllt den Rahmen nicht zur Gänze aus, mehr oder weniger weiße Fläche bildet die Basis der Szene. Darunter steht der Titel des jeweiligen Märchens und vier Szenentitel, die der Märchenchronologie folgend aufgeführt sind. Der Szenentitel, der zur darüber abgebildeten Szene passt, ist in roter statt in schwarzer Farbe gehalten. Bei beiden Auflagen, in Frakturschrift und Antiqua-Schrift, sind keine Abweichungen im Aufbau und der Grafik festzustellen.

3.2.2.1. Ordnungssymbolik

Das Sammelsymbol ist ein wesentlicher Bestandteil des Quartetts, auf keiner Karte darf darauf vergessen werden. Das Symbol hat die unterstützende Funktion, Karten als Quartette erkennbar zu machen und im Fall der Unkenntnis von inhaltlichen Zusammenhängen ein Spiel trotzdem zu ermöglichen. Für dessen Gestaltung gibt es zwar keine Vorgaben, aber Konventionen. Oft werden anstelle der Symbole Zahlen verwendet, meist wird jedoch die konstruierte Zusammengehörigkeit der

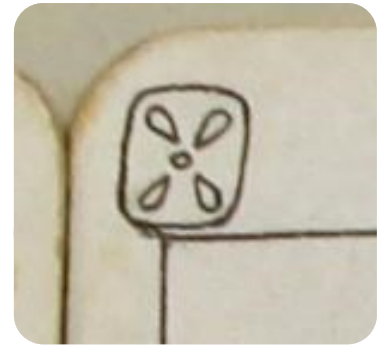


Abb.19: Vergrößerung des Sammelsymbols des Hänsel und Gretel- Quartetts

Karten durch bildliche Symbolik unterstützt. Die Märchenquartettkarten *Hänsel und Gretel* werden in fast allen Fällen vom Lebkuchensymbol zusammengehalten. Auch das Märchenquartett 241 greift auf den Lebkuchen als Sammelsymbol zurück. Er ist augenscheinlich freihändig gezeichnet, da er keine hundertprozentig regelmäßige, symmetrische Form aufweist. Trotzdem erfüllt er alle standardisierten Vorstellungen wie ein klassischer Lebkuchen auszusehen hat. Er ist rechteckig, hat in der Mitte eine kandierte Kirsche und in den vier Ecken jeweils eine Mandel, deren Spitze zur Kirsche hinzeigt. Das Sammelsymbol befindet sich, genau wie 84% der Sammelsymbole dieses Korpus, im linken oberen Eck der Karte. Das entspricht der Konvention der lateinischen Leserichtung, die primär von links nach rechts und sekundär von oben nach unten verläuft. Das Sammelsymbol ist das erste Zeichen, das der Rezipient wahrnehmen soll, es bildet die Basis des Quartetts und repräsentiert die Struktur, auf die sich dieses Spiel beruft. Das Zeichen des Quartettspiels ist, nach PETER ERNST ein *Symptom*,⁵⁶ ein Zeichen, das sich aus der Verwendung des Lebkuchenhauses im Märchen heraus entwickelte. In der Urfassung der Brüder Grimm ist allerdings nicht von Lebkuchen die Rede. Das Haus ist aus Brot gebaut.

„Am dritten Tag kamen sie an ein Häuschen, das war aus Brod gemacht, das Dach war mit Kuchen gedeckt und die Fenster von Zucker.“⁵⁷

Das legt die Vermutung nahe, dass Brot zum damaligen Zeitpunkt einen ungemeinen Wert besaß, der sich im Laufe der Zeit verschlechterte und deshalb, um die

⁵⁶ Ernst, Peter: Germanistische Sprachwissenschaft. Wien: Facultas 2004. S. 190

⁵⁷ Rölleke, Hans (Hg.): Brüder Grimm. Kinder- und Hausmärchen. Die handschriftliche Urfassung von 1810. Stuttgart: Reclam 2007. S. 26

Besonderheit dieses Hauses im Wald erhalten zu können, durch Süßigkeit aufgewertet wurde. Stöbers Mundartversion spricht von einem *Eierkuchenhäuslein*.⁵⁸ Wo genau die Idee vom Lebkuchenhaus herkommt, ist nicht bekannt. Es wird vermutet, dass sie eine Erfindung des frühen 19. Jh. ist. Sie spiegelt die romantischen Sichtweisen des Biedermeier wider. Achim von Arnim, der gemeinsam mit Brentano eine Volksliedersammlung herausgab, schrieb den Brüdern Grimm, dass ihm von einem Märchen erzählt worden war, in dem von einem *zuckrigen Häuschen* die Rede sein. Schon 1818 erwähnt die Erzieherin C. Stahl ein *Häuschen von Zuckerwerk*. Eine Niederschrift sahen die Brüder Grimm zwar nie, das Lebkuchenhaus als Motiv übernahmen sie jedoch trotzdem.⁵⁹ Obwohl das Lebkuchenhaus nicht einmal Motiv des Märchens *Hänsel und Gretel* war, ist der Lebkuchen heute Symbol des Märchens und repräsentiert die Erzählung. Im Lebkuchenhaus manifestiert sich der Wendepunkt der Geschichte, der Punkt, an dem aus Mangel an Lebensmitteln und allem Nötigen ein Überfluss wird. Der Lebkuchen wird in *Hänsel und Gretel* zum Sinnbild der Völlerei und ermahnt gleichzeitig zur Mäßigung. Er symbolisiert das Thema des Märchens: Nahrung (siehe 3.2.3.4).

3.2.2.2. Schrift und Narration

In Sammelquartetten werden nicht zwingend Titel oder Text verwendet, oft kommen die Karten ohne typografische Elemente aus. Dabei handelt es sich aber meist um Abbildungen, die selbsterklärend sind, wie z.B. Tierdarstellungen für sehr junge Rezipienten. Ist die Zielgruppe eine älter und die Darstellungen deshalb komplexer oder exotischer, kommen benennende Titel, wie z.B. Orts- oder Objektbezeichnungen, hinzu. Im Märchenquartett ist die Basis der Darstellung ein Text, es ist daher naheliegend, dass Text in mehr als der Hälfte der Märchenquartette auch Teil der Typografie ist. Das Märchenquartett benutzt zwei verschiedene Arten von Text: einerseits den Titel als Überschrift oder Schrift unter dem Bild, andererseits zusätzlichen Text als erklärende Beifügung zur Darstellung. Letzteres unterscheidet die narrative Funktion vom Titel. Das narrative Element hebt das Märchenquartett von anderen Quartetten ab. Bei allen Quartetten, in denen der

⁵⁸ Vgl. Uther, Hans- Jörg: Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Berlin: Walter de Gruyter 2008. S. 33

⁵⁹ Vgl.: Brednich, Rolf, Bausinger, Hermann (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Berlin: Walter de Gruyter 1990. S. 500-502

Titel des Märchens abgebildet ist, wird in der Darstellung auch Fließtext verwendet, d.h., die beiden Textarten werden nur in Kombination genutzt (siehe Tabelle im Anhang). Spiele lassen sich in drei Kategorien teilen: Spiele, in denen narrative Elemente nicht relevant sind (z.B. Geschicklichkeitsspiele wie Mikado), Spiele, die Narration zum Thema des Spiels machen, die aber trotzdem unabhängig von der Narration existieren und deren Spielverlauf von der Narration beinahe unbeeinflusst bleibt, sowie Spiele, die Narration im Spiel und durch das Spiel entwickeln (Werwolf).⁶⁰ Nur bei der letzten Kategorie bewegt sich die Narration mit dem Spiel auf ein und derselben Ebene. Das Märchenquartett zählt zur zweiten Kategorie, weil die Entwicklung der Erzählung bereits abgeschlossen ist und das Quartett sich auf die Geschichte als Ganzes bezieht. Das narrative Element wird zugunsten des Spiels in den Hintergrund gedrängt. Die Spieler spielen das Quartett um des Spieles, nicht um der Erzählung Willen. Trotzdem ist das Spiel nur durch Kenntnis oder Verstehen der Geschichte möglich, weil die Quartette ansonsten nicht gebildet werden können. Die Typografie begünstigt deshalb die Spielsituation, indem sie diese erst möglich macht.

Auch beim Quartett 241 handelt es sich um eine Text-Bildkombination, in der das Bild die Typografie dominiert.

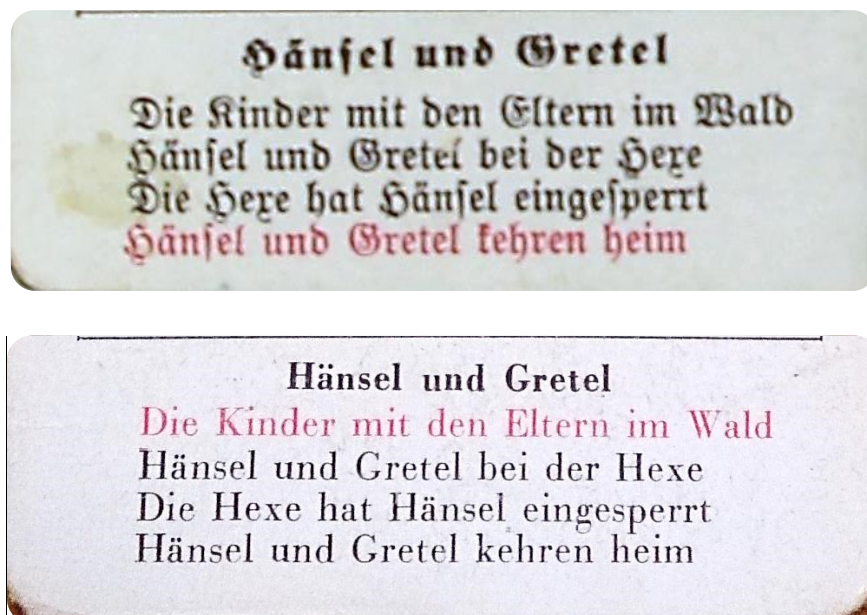


Abb. 20: Text der ersten Quartettkarte des Ravensburger Quartetts 241

⁶⁰ Vgl. Suter, Beat: Computerspiel und Narration. Stuttgart: o.V. 2003 URL: <http://www1.stuttgart.de/stadtbibliothek/druck/oc/suter/> (Aufgerufen am 21.2.2014)

Diese Textausschnitte sind der ursprünglichen und der neueren Fassung der ersten Karte des *Hänsel und Gretel*-Quartetts entnommen. Die Überschrift, der Titel des Märchens, ist immer fett gedruckt. Darunter werden den abgebildeten Szenen Beschreibungen zugewiesen, die die Essenz des Dargestellten zusammenfassen. Der zur darüber abgebildeten Darstellung gehörende Text ist rot markiert. Als Schrift wurde die Frakturschrift oder die Antiqua-Schrift verwendet. Der Text ist keinem bekannten literarischen Märchentext entnommen, weder der Erstfassung noch einer anderen. Er wurde offenbar vom Verlag oder der Illustratorin formuliert. Dass dem Text des Quartetts 241 allerdings keine großen Überlegungen vorausgingen, zeigt die Inkohärenz der grammatischen Struktur. So fehlt den ersten beiden Szenentiteln *Die Kinder mit den Eltern im Wald* und *Hänsel und Gretel bei der Hexe* das Prädikat. Der Text bleibt inhaltlich sehr ungenau. Es geht lediglich um die lokale Verortung der Figuren. Diese Satzfragmente geben keine kausalen Informationen preis. Um umfassend zu informieren, müssten kausale, temporale, lokale und nominale Informationen vorliegen. Da es sich um ein Märchen handelt und diese literarische Form temporale Aspekte nicht berücksichtigt, können diese auch in der Szenenbeschreibung vernachlässigt werden. Informationen über die handelnden Personen der Szene werden in den ersten beiden Szenentiteln gegeben *Die Kinder (...) Eltern (...) Hänsel und Gretel (...) Hexe*. Außerdem werden Lokalitäten genannt: *(...) im Wald* und *(...) bei der Hexe*. Der Text weist allerdings keine kausalen Elemente auf. Die zwei letzten Szenentitel haben beide ein Prädikat und bilden vollständige Sätze: *Die Hexe hat Hänsel eingesperrt* und *Hänsel und Gretel kehren heim*. Auch hier werden kausale Ansprüche einer Narration nicht berücksichtigt.

Die Typografie fügt dem Bild keine zusätzlichen Informationen hinzu, sondern konkretisiert durch die Bestimmung der Personen und Ihrer Aktionen die Bildinhalte und korrigiert so die Assoziation des Rezipienten. Dadurch wirkt der Text richtungsweisend auf die individuelle Interpretation der bildlichen Darstellung. Der Text beschreibt ausschließlich, was der Rezipient zu sehen hat, nicht, was an Wahrgenommenem ergänzt werden könnte und an Informationen fehlend ist, um die Narration zu vervollständigen. Der Mangel an Information lässt eine Erschließung innerer Zusammenhänge nicht zu. Eine Übermittlung der Erzählung lediglich durch typografische Elemente ist aus diesem Grund nicht möglich.

Aufgrund der untergeordneten Position des Textes gegenüber dem Bild ist es allerdings nicht die alleinige Aufgabe der Typografie, die inhaltliche Vermittlung der Narration zu garantieren. Dem Text kommt lediglich eine unterstützende Funktion der narrativen Elemente des Bildes und ihrer Vermittlung von Inhalten zu. Kausale Elemente einer Geschichte bildlich darzustellen ist schwer und bei einer reduzierten Bildauswahl, wie sie das Quartett aufweist, wahrscheinlich unmöglich. Dies wäre Aufgabe der Typografie. Da aber kausale Information weder der Darstellung noch der Typografie zu entnehmen ist, wirkt die Narration brüchig. Die Typografie kommt ihrer Funktion nur bedingt nach.

3.2.2.3. Farbe und Technik

Die Kolorierung des Exemplars Nr. 142 scheint in Aquarelltechnik gearbeitet zu sein, das Aquarell ist von einer schwarzen Linienzeichnung konturiert. Die Künstlerin grenzt dadurch die einzelnen Farbflächen gegeneinander ab und setzt im Aquarell Akzente. Die Farbflächen sind innerhalb dieser Grenzen gleichmäßig im Auftrag und in Pastelltönen gehalten. Die Darstellungen wirken klar und rein, ebenso wie die Formen, was unter anderem an der vorwiegenden Verwendung der Grundfarben und einer sehr begrenzten Farbauswahl liegt. Die Künstlerin verwendet keinerlei farbliche Übergänge, der Gebrauch von Mischfarben ist allerdings zu erkennen. Häufige Verwendung findet ein blasses Rotviolett. Einerseits ist ein Teil des Kleides der Hexe in dieser Farbe gehalten, andererseits tragen das Kleid der Stiefmutter und das Bündel, das die Kinder auf ihrer Heimreise vom Haus der Hexe mitnehmen, denselben Ton. Auch der Vogel im ersten Bild, der die Brotkrumen aufpicken wird, ist rotviolett. Dadurch werden alle Figuren mit einer negativen „Färbung“ unter einer Farbe zusammengefasst. Die Hexe und die Stiefmutter als Widersacher der Helden, der Vogel als derjenige, der den Kindern die Heimkehr unmöglich macht, der Beutel aus dem Haus der Hexe wird ebenfalls markiert.

Ein weiteres Attribut, das die Figuren der Widersacher verbindet, ist das Kopftuch. Das Kopftuch wird im Quartettspiel 241 von allen bösen Frauen getragen. So bedeckt die 13. Fee aus Dornröschen ihr Haar mit einem langen schwarzen Tuch, als sie Dornröschen täuscht und die böse Königin aus Schneewittchen macht sich durch ein weißes Kopftuch unkenntlich. In Hänsel und Gretel wird das Kopftuch sogar von zwei Frauen getragen: von der Hexe und der Stiefmutter/ Mutter. Das

Haar steht in Geschichten vor allem für Stärke, Macht, Erotik und ist ein Statussymbol. Nicht nur Samson aus dem Alten Testament wird durch eine List von den Philistern seines langen Haares und damit seiner Stärke beraubt. Unfreie Bauern trugen im Mittelalter kurzes Haar und wurde deshalb „Gscherte“ genannt, was sich später zu einem Schimpfwort entwickelte. Langes Haar stand lediglich dem Adel und freien Menschen zu. Die Haarbedeckung könnte in den Darstellungen zum Zweck der Verkleidung und Bedeckhaltung von Kraft und Macht fungieren und ein Mittel der Täuschung sein. Das Kopftuch verschleiert die wahre hohe Stellung der Figuren. Es macht die böse Fee in Dornröschen zu einer einfachen Spinnerin, die Königin Schneewittchens zu einer Bäuerin und die Hexe von Hänsel und Gretel zu einer alten Frau.

Das dominante Grün von Wiesen, Bäumen und Pflanzen wurde auf dem 1.-3. Bild mit Gelb vermischt, an den Rändern ist sogar eine gelbe Grundierung zu erkennen. Die grüne Farbe des Schilfes auf dem letzten Bild weist hingegen eine Blaufärbung auf. Wie weit sich die Farbigkeit im Laufe der Zeit durch Abnutzung und Lichteinfluss verändert hat, ist nicht klar.

Die Verwendung des pastellenen Farbtons in der Illustration ist z.B. bei der Wiener Kinderbuchillustratorin und Zeitgenossin Bantzers Ida Bohatta (1900-1992) (siehe Abb. 21) zu finden. Auch Bohatta arbeitet in Aquarell und mit schwarzer zarter Umrandung. Ihre Darstellungen kommen der von Bantzer sehr nahe, gehen aber etwas mehr ins Detail.



Abb. 21: Ida Bohatta:
Blumenkinder

Das Märchen vermittelt Klarheit und Schärfe in der Form der Erzählung.⁶¹ Die Darstellung Bantzers greift diese Eigenschaften auf und übersetzt die Strukturen ins Bildliche. Die Pinselführung ist ausgesprochen ruhig, der Farbauftrag flächig und die Kolorierung glatt, es sind keine harten Kanten durch getrocknete Ränder zu erkennen. Deshalb kann angenommen werden, dass die Künstlerin die Nass-in-Nass-Technik verwendete. Selbiges gilt für die Zeichnungen Bohattas (siehe Abb. 21). Sibylle Olfers (1881-1916) aus Lübeck veröffentlichte

⁶¹ Vgl. Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. Bern: A. Francke Verlag ⁴1947. S. 77

bereits 1905 ein Kinderbuch, das ebenfalls eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Stil Bantzers aufweist (siehe Abb. 22). Die Ausgestaltung der Figuren ist aber wesentlich detaillierter als die Bantzers oder Bohattas.



Abb. 22: Sibylle Olfers: Was Marilenchen erlebte. Kinderbuch von 1814

Nur im Wasser oder Gras setzt Bantzer durch einen fleckigen Auftrag Akzente in der Farbe und schafft so eine gewisse Lebendigkeit in der ansonsten so flächigen Darstellung. Die Farbe von Untergrund oder Hintergrund lässt sie in jedem Bild in weißer Fläche auslaufen. Sie bricht mit der Exaktheit der Kolorierung und lässt die Farben zum Rand hin immer zarter werden, bis sie vollständig verschwinden. Dadurch entsteht der Eindruck eines viel größeren und weiteren Raums und damit Formats. Dieser Form der Bildsetzung bediente sich unter anderem die Autorin und Illustratorin Beatrix Potter (1866-1943) aus London um 1900 (siehe Abb. 23). Auch Bohatta spielt vor allem in ihren Frühwerken mit der weißen Fläche als Raum und reduziert ihre Figuren auf eine einfache Form. Werden Träume, Wünsche oder Vorstellungen in Illustrationen, Comics oder Filmen dargestellt, wird derselbe Effekt benutzt. Die Verfilmung des Romans *Das doppelte Lottchen* (1950) von Erich Kästner bedient sich dieser am Rande verschwommenen Darstellung z.B. in der Szene, in der Lotte nach dem Besuch in der Wiener Oper die Geschichte von Hänsel und Gretel in einem Alptraum mit der eigenen Vermischt.⁶² Bantzer unterstreicht durch diesen Effekt in der Darstellung die Nähe des Märchens zu Träumen oder Alpträumen und Wünschen, eine unwirkliche Welt der Wunder und Zauberei. In anderen Illustrationen in Büchern oder Kalenderbildern setzt sie diesen Effekt nicht ein, die Verwendung in Zusammenhang mit dem Märchen ist demnach nicht zufällig oder dekorativen Gründen geschuldet. Der Tradition des schwarzen Rahmens um die Szene als klare Abgrenzung zur Schrift kommt sie dennoch nach.



Abb. 23: Beatrix Potter: Peter Hase

⁶² Vgl. *Das doppelte Lottchen*, Deutschland 1950. Regie: Josef von Báky. Drehbuch: Erich Kästner. Kamera: Walter Riml, Franz Weihmayr. Darstellerinnen: Isa und Jutta Günther. Produktion: Carlton Film. Dauer: 105 Minuten. Format: s/w.

Auf aufwendige Dreidimensionalität verzichtet die Künstlerin weitgehend, einerseits im Detail, wo sie durch den regelmäßigen Farbauftrag Plastizität vermeidet, andererseits in der Fläche, die sehr großzügig und einfach gestaltet ist, ebenso wie auf Elemente, die Tiefe erzeugen, wie z.B. Schatten. Diese sind lediglich auf der Kleidung der Hexe durch eine feine Schraffur in schwarz angedeutet. Schraffuren auf dem Strohdach des Gänsestalls oder in der Wiese sind gesetzt, um Struktur zu zeigen, nicht um Plastizität zu erreichen. Ausnahmen sind auch in der Kleidung Hänsels zu sehen, wo die Illustratorin Dreidimensionalität durch variierten Farbauftrag anstelle der Schraffur oder Linie veranschaulicht. Die Kleidung Hänsels ist auf der Vorderseite heller als auf der Rückseite. Auch an den Bäumen wird auf der ersten Karte durch eine dunkle Unterseite der Bäume, auf der zweiten Karte durch eine Verstärkung des Blaugehalts der Tanne zum Stamm hin und auf der dritten Karte durch Schattierung des Ahornstammes Plastizität suggeriert. Den Eindruck der Eindimensionalität erzeugt die Künstlerin etwa durch eine frontale Darstellung des Hexenhauses. Lediglich durch einen Größenunterschied der Figuren in der ersten und letzten Karte lässt sie Tiefe entstehen. An einzelnen Gegenständen, wie z.B. dem Brot der Kinder, dem fallengelassenen Lebkuchen Gretels oder dem Tellerchen, das Gretel auf der dritten Darstellung in Händen hält, entsteht durch eine schwarze Doppellinie Plastizität.

Die Gesichter erhalten nicht nur durch einzelne schwarze Linien Struktur. In ihnen durchbricht die Künstlerin die Flächigkeit durch das Setzen von farblichen Akzenten. Durch eine Rötung der Backen der Kinder kommen diese weiter aus dem Bild hervor. Bei Gretel wird diese Rötung verstärkt, was sie jünger wirken lässt und Kleinkindzüge unterstreicht. Bei der Hexe wird die dunkle Gesichtsfarbe durch eine dunklere Rötung nuanciert. Diese ist nicht wie bei den Kindern lediglich auf den Backen aufgetragen, sondern auch auf Nase und Kinn, was diese Gesichtspartien hervorhebt und das hexenhafte Aussehen verstärkt. Die schwarzen Konturen, die Mimik und Gesichtszüge formen, sind bei der Hexe verhältnismäßig genau dargestellt und erzeugen im Vergleich zu den Kindergesichtern mehr Tiefe. Die mit schwarzer Farbe verhärteten Details des Hexengesichtes geben dem Bösen ein gut erkennbares und konkretes Gesicht.

Die Kindergesichter sind meistens von schräg hinten dargestellt. Aus diesem Blickwinkel weist das Gesicht am wenigsten Kontur und Details wie Augen, Nase oder Mund auf. Diese Ansicht gibt vom Gesicht sehr wenig preis, die Künstlerin wählt diese jedoch für beinahe alle ihre Kindergesichter, auch in Büchern und auf Kalendern. Die Darstellung der Figuren von Ohser-Bantzer erinnern in ihrer Form und Farbe an die Hummelfiguren, die von Maria Hummel (1909-



Abb. 24: Hummelfigur

1946) entworfen und in etwa zur selben Zeit von der Firma Goebel als Keramikfiguren produziert wurden.⁶³ Die sehr kindlichen, „niedlichen“ Figuren Maria Hummels wurden während des NS-Regimes als *wasserköpfige Wichtel und klumpfüßige Dreckspatzen* bezeichnet und zur *entarteten Kunst* gezählt.⁶⁴ Von den Darstellungen Ohser-Bantzers ist diesbezüglich nichts bekannt. Die politische Position ihres Mannes und ihre Flucht nach Tunau am Bodensee⁶⁵ legen nahe, dass sie in der NS-Zeit eine „persona non grata“ war. Die schlichte und kindgerechte Darstellung findet sich auch in den Figuren von Bohatta. Wie Bantzer oder Hummel zeigen auch ihre Figuren eine kindliche Welt, zu der Erwachsene nur bedingt Zugang haben, eine Welt, die sich um sich selbst, kleine Wunder und Zauberei dreht und deren Abenteuer sich aus den kleinen Dingen der Kinderwelt ergeben, wie z.B. aus der Beobachtung eines Grashüpfers bei Hummel (siehe Abb. 24). Genau wie in den Illustrationen dieser Künstlerinnen spielt die Welt der Tiere und Pflanzen auch in den Bildern Elsa Beskows aus Schweden (1874-1953) eine große Rolle. Vor allem in Bezug auf die Darstellung von Kindern ist Bantzers Stil denen dieser Zeitgenossinnen sehr ähnlich. Die verkürzten Gliedmaßen, die überdimensionalen Köpfe und Füße lassen an kleine Katzen und Hunde denken, die durch das unproportionale Größenverhältnis von Tatzen, Pfoten und Ohren einen tapsigen und hilflosen Eindruck machen und den Beschützerinstinkt im Betrachter wecken. Die Gesichter all dieser Figuren zeichnen eine außergewöhnlich kleine Nase, ein kleiner Mund und im Verhältnis dazu ein großer Kopf und große Augen aus, Attribute, die

⁶³ Vgl. Struss, Dieter: M.J. Hummel Figuren. Augsburg: Battenberg 1993. S. 26

⁶⁴ Ebd. S. 30

⁶⁵ Vgl. Nicolaus, Peter: Leben und Wirken der Kinderbuchillustratorin und Adventkalendergestalterin Marigard Bantzer. In: Tina Peschel: Geschichte und Geschichten aus 100 Jahre. Dresden: Verlag der Kunst 2009. S. 176-178

typisch für das Kindchenschema sind. Die übersteigerten kindlichen Proportionen verstärken das Empathie-Empfinden des Rezipienten gegenüber den Figuren. Die langen Wimpern, die in der halbseitigen Ansicht sehr deutlich zu erkennen sind, sind auch ein markantes Merkmal der Hummelfiguren. Sie verstärken den Eindruck der weit aufgerissenen Augen und vermitteln das für Kleinkinder so typische Erstaunen und den unbedarften Ausdruck von Babyaugen. Dazu gehört in der Frontalansicht ein leicht geöffneter Schmolle Mund, den Bantzer im Gegensatz zu Hummel und Beskow jedoch nur andeutet. Ein weiterer Indikator des Kindchenschemas, der den Künstlerinnen gemein ist, ist die runde Darstellung der Figuren und der bauchige Strich der Kontur. Die Hummelkinder, die Wurzelkinder Olfers, die Blumenkinder Bohattas oder Hänsel und Gretel sind erstaunlich wohlgenährt dargestellt. Diese runde Physiognomik wirkt fast schon karikiert. Würde die Proportion mit der von Kindern verglichen, müsste bei den Figuren von Übergewicht gesprochen werden. Vor allem an den Beinen Gretels ist der übertriebene Umfang feststellbar. Dieser Umstand ist mit der Not der Kinder eigentlich nicht vereinbar. Die Künstlerinnen verzichteten zugunsten der gesunden, wohlgenährten und pausbäckigen Darstellung auf eine naturalistische und wahrheitsgetreue, wodurch den putzigen Figuren die unbedingte Sympathie vor allem der Erwachsenen („Kindchenschema“) sicher ist.

Die Kleidung der Kinder ist einfach und klar gehalten und weist keinerlei Muster auf. Sie ist einfarbig und, wahrscheinlich aufgrund des Geschlechts, bei Hänsel in blau, bei Gretel in rot gehalten. EVA HELLER, eine Soziologin, die die Wirkung von Farben untersuchte, fand heraus, dass Blau vom Großteil der Befragten als Symbol für *männliche und geistige Tugend*⁶⁶ wahrgenommen wurde. Blau steht für (...) *Arbeit und Klugheit* (...).⁶⁷ Hänsel nimmt seines und das Schicksal seiner Schwester in die Hand, er ist nie um einen Einfall verlegen und weiß immer, was zu tun ist. Er ist eine Figur der Tat und der trägt nicht umsonst die Farbe Blau. Gretel hingegen trägt ein rotes Kleid, darüber eine weiße Schürze. Rot wird als erstes mit Blut assoziiert. In vielen Kulturen ist das Blut der Sitz der Seele. Rote Gegenstände oder Kleidung wurden Kindern umgehängt oder angelegt, denn Rot, so hieß es bis Anfang dieses Jh., schütze gegen neidische Blicke und Dämonen.⁶⁸ Tatsächlich wird Gretel, im Gegensatz zu Hänsel, vor den bösen Absichten des Dämons vorerst geschützt und

⁶⁶ Heller, Eva: *Wie Farben wirken*. Hamburg: Rowohlt 1999. S. 29

⁶⁷ Ebd. S. 29

⁶⁸ Vgl.: Ebd. S. 52

so lange verschont, bis sie sich selbst zu helfen vermag. Das Weiß der Schürze verbindet der Rezipient mit (...) *Sauberkeit* (...) und *Reinheit* (...).⁶⁹ Weiß lässt ihn infolgedessen an innere, an kindliche Reinheit, an Unschuld denken. Nicht umsonst tragen alle Figuren des Märchenquartetts 241 mit Schürze weiße Schürzen. Rotkäppchen, Goldmarie, die Köche des Dornröschens, der Wirt in *Tischlein deck dich*. Alle Prinzessinnen, Königinnen nach der Heirat und Sternenkinder sind ebenfalls in weiß gekleidet. Schneewittchen trägt im Sarg ein weißes Kleid, das Gewand der Königin des tapferen Schneiderleins und das Dornröschens ist ebenfalls von dieser Farbe dominiert. Das Schwesterchen aus *Brüderchen und Schwesterchen* steht in weißem Kleid am Bett ihres Kindes, nachdem sie ihre farbige Kleidung gemeinsam mit ihrem einfachen Leben abgelegt hat, Aschenputtel verlässt im weißen Kleid den Ball. Diese Abwesenheit von Farbe als besonders schmutzempfindliche Oberfläche verwendet die Illustratorin demnach auch im Zusammenhang mit dem Adelsstand. Aber auch die Wissenschaft trägt heute weiß, so ist weiß die Farbe der Weisheit.⁷⁰

Die Kleidung der Hexe ist bunt und mit verschiedensten Mustern bedeckt. Vielleicht wollte die Künstlerin hier im Stil der Gesichter fortfahren und markante Merkmale der Hexe überlassen und Böses auffallend kennzeichnen. Die Tatsache, dass Gretel auf der vierten und letzten Darstellung auch ein gemustertes Kleid trägt, spricht allerdings dagegen, dass Muster nur den Gegenspielern zuzuordnen sind. Viel eher ist wahrscheinlich, dass sich dadurch eine soziale Unterscheidung und somit der Reichtum der Hexe im Gegensatz zur Armut der Kinder bemerkbar machen soll. Bei den bunten Stoffen des Kleides der Hexe handelt es sich nicht etwa um Flicker, die die Bekleidung ärmlich erscheinen lassen würden. Das Bild der ärmlichen Waldhexe ist in vielen Märchenerzählungen zu finden. Die Kleidung der Hexe in der Darstellung des Quartetts wirkt allerdings sehr ordentlich, die Raffungen an den Ärmeln fast aufwendig, im Gegensatz zum sehr schlichten und einfachen Kleidchen Gretels. Das Kleid der Hexe suggeriert Status und dadurch Macht und Überlegenheit. Gestützt wird diese Annahme davon, dass Gretel auf der Heimreise ihre Schürze abgelegt hat, die ein Symbol für Arbeit und Knechtschaft ist. Diese Schürze trägt sie, als sie das Elternhaus gemeinsam mit Hänsel verlässt, sie trägt sie, als sie zum Haus der Hexe kommen und als sie von der Hexe zur Arbeit angehalten wird. Durch das

⁶⁹ Heller, Eva: *Wie Farben wirken*. Hamburg: Rowohlt 1999 S.148

⁷⁰ Vgl.: Ebd. S. 29

Fehlen der Schürze und ein neues Kleid soll wahrscheinlich auf eine Verbesserung der Lebenssituation hingewiesen werden. Vor allem deshalb, weil das Kleid Gretels nun ebenfalls gemustert ist. Sie legt demnach ihre Schürze, all ihre Kleider und ihr altes Leben ab. Die Kleidung gilt nicht nur als zweite Haut, sondern als Teil und Ausdrucksfläche der Persönlichkeit oder des Status.⁷¹ Blau war nicht nur die Farbe der Matrosen, die auszogen, um Abenteuer zu erleben, sondern auch die Farbe der Hexen. Vor allem die blaue Schürze war verpönt, Frauen mit blauen Schürzen mussten deshalb in Prozessionen stets das Schlusslicht bilden.⁷² Obwohl die hier abgebildete Hexe nicht die üblichen Lumpen trägt, scheint ihre Schürze sie und ihren wahren Charakter doch zu verraten. Auch die Stiefmutter/Mutter trägt eine blaugestreifte Schürze. Ihr Kleid gleicht in der Farbwahl dem der Hexe. Die Illustratorin stellt durch die optische Ähnlichkeit eine Verbindung zwischen den beiden Widersachern der Geschichte her.

3.2.3. Die thematisch unterlegte Darstellung als Konglomerat der Elemente Tier, Pflanze und Mensch

Auf allen Quartettkarten des Spiels 241 sind Darstellungselementen aus der Pflanzen-, Tier- und Menschenwelt abgebildet. Jede der Karten scheint die Balance zwischen diesen drei Welten zu halten. Die Zusammenstellung der drei Elemente ist von dekorativen Faktoren bestimmt.

3.2.3.1. Die Tierdarstellungen

Die Tierdarstellungen im Quartett *Hänsel und Gretel* sind in jeder der vier Abbildungen gegenwärtig. Auf jeder ist nur ein Tier zu sehen, das immer eine zentrale Position einnimmt. Es ist deshalb davon auszugehen, dass sie ein darstellungsverbindendes Element und jedes Mal nicht primär zu Dekorationszwecken, sondern sehr bewusst gewählt sind. Nicht alle diese Tiere kommen auch in der Erzählung vor, was wiederum die bewusste Wahl dieses wiederkehrenden Elementes unterstreicht. Den Tieren des *Hänsel und Gretel*-Quartetts kommt zusätzlich eine narrative Aufgabe zu. Allgemein nehmen Tiere in

⁷¹ Vgl. Hoffmann- Kraye, E. (Hg.): Handwörterbücher zur deutschen Volkskunde. Vom Verband deutscher Vereine für Volkskunde. Aberglaube. Bd. 8. Berlin Leipzig: de Gruyter 1932. S. 1458

⁷² Vgl. Hoffmann- Kraye, E. (Hg.): Handwörterbücher zur deutschen Volkskunde. Vom Verband deutscher Vereine für Volkskunde. Aberglaube. Bd. 8. Berlin Leipzig: de Gruyter 1932. S. 1466-1467

Märchen meist die Position des Helfers ein, auf jenen Darstellungen scheint diese Annahme jedoch nicht durchgehend zuzutreffen. Die erste und zweite Karte zeigen ein Vögelchen. Es handelt sich um eine sehr einfache und normierte Darstellung eines Vogels, die nur in der Farbe variiert. Die Vögel sind schablonenhaft gezeichnet und wiederholen sich in vielen anderen Märchendarstellungen dieses Quartetts. Sie sind wie Pilz- Blumen- oder Kleeblatt-Darstellungen, ikonische Zeichen, symmetrisch im Aufbau, erkennbar, weisen aber nur sehr wenig Ähnlichkeit mit dem realen Gegenstand auf. Die Illustratorin benutzt ein und dieselbe Form des fliegenden Vogels immer wieder und ändert lediglich den Flugwinkel (Siehe z.B. *Die sieben Raben* desselben Quartetts, vierte Karte S. 34). Das Vögelchen der ersten Darstellung des Hänsel und Gretel-Quartetts ist ebenfalls lila, es handelt sich wohl um einen Waldvogel. Der sich im Flug über Hänsel befindende Vogel setzt eben zum Sturzflug auf die Brotkrumen Hänsels an und deutet, für den versierten Märchenkenner unschwer erkennbar, die weitere Entwicklung der Handlung an. Damit versucht die Illustratorin Ohser-Bantzer wohl, die semantische Lücke zwischen der ersten und der zweiten Karte zu schließen. Wird das Fachvokabular der (Text-)Linguistik bemüht, kann von diesem Vogel als einem kataphorischen Element gesprochen werden, einem Verweis nach vorne. Das Vögelchen als Ikon unterstreicht durch seinen Sturzflug eine der zwei Bewegungstendenzen im Bild. Einerseits wird eine diagonale Dynamik von links unten nach rechts oben durch die Laufrichtung der Figuren gezeichnet, andererseits eine senkrechte Abwärtsbewegung im linken Teil des Bildes durch den Flug des Vogels, der den Blick des Rezipienten Richtung Erdboden führt, und durch die Handbewegung Hänsels aufgegriffen und fortgesetzt wird. Dem Blick und der Handhaltung Hänsels kommt dabei eine Zeigefunktion zu, die den Betrachter auf das bedeutungstragende Element des Bildes hinweist. Die Frontalansicht Hänsels baut zum Betrachtenden eine direkte



Abb. 25: Ausschnitt der ersten Karte des *Hänsel und Gretel*-Quartetts



Abb. 26: Ausschnitt der ersten Karte des *Hänsel und Gretel*-Quartetts

Verbindung auf und unterstützt den Stellenwert der Brotkrümel als Auslöser und wichtigstes Element der Handlung.

Auf der zweiten Karte beobachtet ein weißer Vogel, augenscheinlich eine Taube, die Ankunft der Geschwister beim Hexenhaus. In manchen Erzählungen wird eine Taube erwähnt, als die Geschwister das zweite Mal das Haus der Eltern verlassen. Weil Hänsel die Brotkrumen ausstreut, bleibt er immer wieder stehen. Als ihn der Vater danach fragt, antwortet Hänsel:

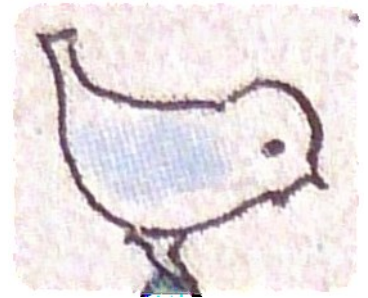


Abb. 27: Ausschnitt der zweiten Karte des *Hänsel und Gretel*-Quartetts

*Ach! Ich seh nach meinem Täubchen, das sitzt auf dem Dach und will mir Ade sagen. Darauf antwortet die Mutter: du Narr (...) das ist dein Täubchen nicht, das ist die Morgensonne, die auf den Schornstein oben scheint.*⁷³

Das Täubchen der Darstellung sitzt auf einem Nadelbaum neben dem Hexenhaus. Die Taube hat schon in vorchristlicher Zeit den Ruf, Sinnbild des Reinen zu sein, eine Verbindung mit dem Göttlichen aufzuweisen. Diese Verbindung zu Gott ist nicht nur in der Form des heiligen Geistes in der Dreifaltigkeit gegeben, sondern schon in Mesopotamien, wo sie Istar, der Göttin der Fruchtbarkeit und des Krieges, gewidmet und geopfert wurde. Istars Schwester Ereškigal ist die Göttin der Unterwelt. Die Taube als himmlisches Wesen, das gleichzeitig in Opposition zum Jenseitigen steht,⁷⁴ sitzt neben dem Hexenhaus, das für die Kinder den Eintritt in die dämonische Welt und ihr Ende bedeutet. In der Märchenforschung wird die Welt der Hexe als die dämonische, die instinktbeladene, jenseitige Welt beschrieben.⁷⁵ *Hänsel und Gretel* tauchen in diese Welt ein, um geläutert wieder aus ihr hervorzusteigen. Der alte Aberglaube beschreibt die Taube aber auch als Vorboten für Zukünftiges.⁷⁶ Gilt sie in diesem Zusammenhang deshalb als eine Art Warnung? In der Bibel bringt sie Noah einen Ölzweig, der Land verheißt und ihm einen Neuanfang und Beginn eines neuen Lebens verspricht.

⁷³ Uther, Hans-Jörg (Hg.): Kinder- und Hausmärchen gesammelt durch die Brüder Grimm. 1. Bd. Zürich, New York: Olms-Weidmann 2004. S. 83

⁷⁴ Vgl. Hoffmann- Kraye, E. (Hg.): Handwörterbücher zur deutschen Volkskunde. Vom Verband deutscher Vereine für Volkskunde. Aberglaube. Bd. 8. Berlin Leipzig: Walter de Gruyter 1932. S. 693-703

⁷⁵ Vgl. Bonin, Felix: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik. Stuttgart: Kreuz 2001. S. 59

⁷⁶ Vgl. Hoffmann- Kraye, E. (Hg.): Handwörterbücher zur deutschen Volkskunde. Vom Verband deutscher Vereine für Volkskunde. Aberglaube. Bd. 8. Berlin Leipzig: Walter de Gruyter 1932. S. 693-703

Die dritte Karte stellt eine schwarze Katze dar, die der Hexe zur Seite gestellt ist. Der Mythos um die Katze ist alt und obwohl von ihr in kaum einem Märchen die Rede ist, gilt sie als Attribut der Hexe, als dämonisch und als schlechtes Ohmen. Deshalb hat die Katze in der Darstellung eine lang Tradition. Auch Bantzer benutzt die Katze um den hexenhaften Charakter der Figur zu unterstreichen. Die Katze soll sich, erreicht sie ein hohes Alter, selbst in einen Dämon oder eine Hexe verwandeln.⁷⁷ Im Mittelalter galt sie als Ursache für Seuchen und Pestepidemien, weswegen sie nicht selten vorsorglich im Festnachtfeuer oder Johannifeuer verbrannt wurde.⁷⁸ Demnach ist in der Katze kein potentieller Helfer zu sehen. Gleichzeitig galt die Katze aber gerade eben wegen jener Eigenschaften auch als Schutz vor Dämonen, da sie im Haus neben sich keine weiteren bösen Mächte duldet und deshalb Schutz verspricht. In Stralsund symbolisierte sie den Besieger des Winterdämons bei den Frühlingsfesten, den *Katzenritter*.⁷⁹ Die Ambivalenz dieser Figur macht eine Zuordnung nicht ganz sicher. Häufig wird sie in Verbindung zum Feuer erwähnt,⁸⁰ auf dessen warmer Asche sie anscheinend mit Vorliebe nächtigt, was den Räubern der *Bremer Stadtmusikanten* zum Verhängnis wird. So gesehen wäre der Feuertod der Hexe vielleicht auch mit ihr in Verbindung zu bringen.



Abb. 28: Ausschnitt der dritten Karte des *Hänsel und Gretel*-Quartetts

Der letzte Helfer der Kinder tritt nicht in jeder Märchenvariante auf und ist deshalb eher unbekannt. Er scheint aber für die Illustratorin wesentlich gewesen zu sein, weil sie sich ausgerechnet für diese Szene entschieden hat und nicht, wie so viele andere Märchenillustratoren, für den Hexenmord. Die Ente schließt am Ende den Tierkreis, als Trägerin der Kinder und Gefährt zwischen der diesseitigen und der jenseitigen Welt. CHRISTINE GOLDBERG beschreibt das Gewässer als *magische Wassergrenze*, deren Überquerung nur Menschenwesen möglich ist, während



Abb. 29: Ausschnitt der vierten Karte des *Hänsel und Gretel*-Quartetts

⁷⁷ Vgl. Hoffmann- Kraye, E. (Hg.): Handwörterbücher zur deutschen Volkskunde. Vom Verband deutscher Vereine für Volkskunde. Aberglaube. Bd. 4. Berlin Leipzig: de Gruyter 1932. S. 1117

⁷⁸ Vgl. Ebd. S. 1114

⁷⁹ Vgl. Ebd. S. 1115

⁸⁰ Vgl. Ebd. S. 1117

Wesen aus dem Jenseits vor dieser Grenze kapitulieren müssten.⁸¹ Diese Szene erinnert an die Abenteuer des Odysseus, der mit seinen Gefährten im elften Gesang an den Strand der Unterwelt segelt, um des Sehers Teiresias Seele nach der Zukunft zu fragen.⁸² Auch hier trennt die Unterwelt von der Welt der Sterblichen ein Gewässer. Parallelen zur Odyssee sind in anderen verwandten Erzählungen oft noch deutlicher sichtbar. Eine schwedisch-estnische Variante beschreibt ein *Fresserpaar*, das große Ähnlichkeit mit einem Kyklopen aufweist. Eine isländische Variante lässt Hänsel und Gretel unter einer Schwarte aus der Behausung des Trolls entkommen, während die Helden einer Version aus dem Languedoc, nach der Blendung des Widersachers mit Pech, unter einem Ziegenfell die Freiheit wiedererlangen. In zwei Walliser Fassungen wird der Held gar *Nedelbriet* genannt, was *Niemand* bedeutet und dem Namen entspricht, den Odysseus im neunten Gesang als den eigenen dem Kyklopen Polyphem nennt.⁸³

*Meinen berühmten Namen, Kyklop? Du sollst ihn erfahren. Aber vergiß mir auch nicht die Bewirtung, die du verhiest! Niemand ist mein Name; denn Niemand nennen mich alle, Meine Mutter, mein Vater, und alle meine Gesellen.*⁸⁴

Aber nicht nur der Odyssee entlehnt das Märchen viele Elemente, die Sage des Orpheus und der Eurydike ist der Erzählung nicht unverwandt, auch hier wird von einer Reise in die Unterwelt berichtet. Entscheidend ist, dass auch Eurydike als nicht menschliches Wesen nicht in der Lage ist, die Unterwelt zu verlassen. Genauso in einem Bezug zur Unterwelt steht der auf der letzten Karte abgebildete Mond, der in der Ferne und doch schräg über Gretel und dem Gewässer zu stehen scheint. Das Unstimmige an dieser Szene ist der offensichtliche Tag, der durch die helle Belichtung und freundliche Szenenstimmung klar erkennbar ist. Deshalb liegt eine symbolische Bedeutung des Mondes nahe. Tatsächlich besteht zwischen Mond und Gewässer eine starke Verbindung. Der Mond bedingt Ebbe und Flut und steht, laut der *Märchensymbolik* von FELIX BONIN, mit dem Gewässer in einem ähnlichen Zusammenhang wie die Sonne und der Berg. Der Mond, so wird erzählt, spiegelt auf

⁸¹ Vgl. Uther, Hans- Jörg: Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Berlin: de Gruyter 2008 .S. 34

⁸² Vgl. Homer: Odyssee. In: Spiegel Online. URL.: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/1822/29> (Aufgerufen am 2.12.2013)

⁸³ Vgl. Brednich, Rolf, Bausinger, Hermann (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Bd. 6. Berlin: de Gruyter 1990. S. 502-503

⁸⁴ Homer: Odyssee. In: Spiegel Online. URL.: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/1822/24> (Aufgerufen am 2.12.2013)

einer nächtlichen Wasseroberfläche den Sternenhimmel in die Unterwelt.⁸⁵ So wird die Unterwelt zu einer Spiegelwelt der diesseitigen. BONIN bezeichnet die Wasseroberfläche als die Grenze zur Unterwelt.⁸⁶ Da der Mond weit hinter Gretel zu liegen scheint, ist er sicher Teil der Welt, die die beiden Kinder hinter sich lassen und mit ihr alles Dämonische. Sie reisen zurück in die Welt des Tages. Natürlich ruft der Mond auch die Assoziation der Nacht hervor, die in vielen Kulturen die Zeit der übernatürlichen, aber auch der nachtaktiven Wesen, wie der Katze ist. Die Nacht wird schließlich mit dem Traum in Verbindung gebracht.⁸⁷ Der Traum ist ein Zustand, in dem alles möglich, in dem Zauberei natürlich und allgegenwärtig ist. Damit ist er dem Märchen verbunden.

3.2.3.2. Die Pflanzendarstellungen

Die Pflanzen, die auf den Abbildungen vertreten sind, sind höchst unterschiedlich. Auf der ersten Karte ist der Wald im Hintergrund zu sehen, der der Ort des Zaubers und der Wunder ist, der Ort der Märchen. Dort begegnet den Helden die Angst in ihrer hässlichsten Personifizierung, der Hexe.⁸⁸ Es handelt sich dabei um einen Laubwald, der wesentlich heller und weniger unheimlich ist als ein Nadelwald, von dem jedoch das Hexenhaus auf der zweiten Karte umgeben zu sein scheint. Auch die dritte Abbildung zeigt einen Baum, wahrscheinlich einen Ahorn, der dem Ställchen Hänsels sehr nahe steht. Erst die letzte Grafik, auf der die Kinder den Zauberwald verlassen haben und die Darstellung baum- und waldfrei ist, wirkt wesentlich freier und weniger beengt. Stattdessen dominiert eine große, übersichtliche und helle Wasserfläche das Bild. Lediglich Schilf säumt den Rand der Szene. Das Rohr ist im Christentum Symbol für den Augustinischen Demutsbegriff, weil es sich nie widersetzt, immer beugt und dadurch auch nie gebrochen wird.⁸⁹ Für Augustinus war Demut die höchste aller Tugenden und die



Abb. 30 und 31:
Ausschnitt der
zweiten und vierten
Karte des *Hänsel und
Gretel*-Quartetts

Stattdessen dominiert eine große, übersichtliche und helle Wasserfläche das Bild. Lediglich Schilf säumt den Rand der Szene. Das Rohr ist im Christentum Symbol für den Augustinischen Demutsbegriff, weil es sich nie widersetzt, immer beugt und dadurch auch nie gebrochen wird.⁸⁹ Für Augustinus war Demut die höchste aller Tugenden und die

⁸⁵ Vgl. Bonin, Felix: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik. Stuttgart: Kreuz 2001. S. 79

⁸⁶ Vgl. Ebd. S. 129

⁸⁷ Vgl. Brednich, Rolf, Bausinger, Hermann (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Bd. 6. Berlin: de Gruyter 1990. S. 1113

⁸⁸ Vgl. Bonin, Felix: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik. Stuttgart: Kreuz 2001. S. 128

⁸⁹ Vgl. Brednich, Rolf, Bausinger, Hermann (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Bd. 6. Berlin: Walter de Gruyter 1990. S. 1386-1387

einzig zulässige Haltung eines erlösten Sünders seinem Gott gegenüber. Durch Demut würde jede Handlung erst zu etwas sittlich Gutem.⁹⁰ Vielleicht soll auch die Tat Gretels, der Mord an der Hexe, durch eine demütige Haltung reingewaschen und die Todsünde vergeben werden. Gleichzeitig könnte das Schilf mit der Haltung Gretels verglichen werden, die sich in jede Situation fügt, keine Gefahr für die Hexe darstellt und deshalb ihr Ziel erreicht. Demut und Ausdauer werden zum Erfolgsrezept Gretels.

3.2.3.3. Die Figuren der Helden und ihrer Widersacher

Wie die Erzählung will auch die Darstellung des Märchens eine optimale Identifikation des Rezipienten mit den Helden herbeiführen. Bantzer bedient dafür unterschiedliche Effekte der Bildeinstellung und Perspektive. Die Figuren der Kinder sind in jeder Darstellung groß und im vorderen Bereich des Bildes angesiedelt. Die gewählte Bildeinstellung wird im Film *halbtotale Einstellung* genannt, was bedeutet, dass die Personen und die unmittelbare Umgebung den Bildmittelpunkt repräsentieren. Die Darstellungen werden aus der Zentralperspektive wahrgenommen, wodurch die Ansicht aus der Position der alltäglichen Augenhöhe erfolgt.⁹¹ Die dadurch entstehenden Bildeffekte, die ständige Rückenansicht und die optische Perspektive aus der Sicht der Kinder, führen zur Entwicklung von Empathie beim Betrachter.

Gretel spielt in der Darstellung Bantzers eine gesonderte Rolle. In der Illustration erzählt Bantzer subtil die Geschichte Gretels. Sie stellt Gretel als eigentliche Heldin der Geschichte in den Vordergrund, während Hänsel zu ihrem Begleiter wird. Das ist vor allem an den letzten beiden Darstellungen zu erkennen, in denen der Fokus auf die weibliche Hauptdarstellung der Geschichte gerichtet wird. Die Figur Gretels unterscheidet sich von der Hänsels durch ihre Entwicklung, die sich bei ihr auch äußerlich bemerkbar macht. Gretels Geschichte ist daher auch *Coming-of-Age-Geschichte* über den Prozess der Abnabelung vom Elternhaus und das Erwachsen- und Selbstständigwerden.

⁹⁰ Vgl. Baumann, Notker: Die Demut als Grundlage aller Tugenden bei Augustinus. Frankfurt am Main: Peter Lang 2009 S. 13

⁹¹ Vgl. Kamerawinkel. In: Movie college. URL.: <http://www.movie-college.de/filmschule/filmgestaltung/kamerawinkel.htm> (Aufgerufen am 10.12.13)

Hänsel ist der offensichtliche Handlungsinitiator der Erzählung und fällt auf den Darstellungen durch eine selbstbewusste Körperhaltung auf, während Gretel in der ersten Darstellung verträumt in die Luft sieht und keine Verantwortung für ihrer beider Zukunft übernimmt. Sie folgt den Eltern, deren flache und unscharfe Darstellung im Hintergrund der ersten Abbildung auf ihre geringe Funktion in der Handlung verweist und gleichzeitig Raum durch Größenkontrast schafft. Gretel ist voller Urvertrauen und verlässt sich ganz auf den älteren Bruder. Durch dessen Zuwendung zum Betrachter entsteht eine heimliche Verbindung zwischen dem Rezipienten und der Figur. Keine der anderen Figuren bemerkt sein Tun, da es hinter ihrem Rücken geschieht. Nur der Betrachter wird durch das Offenlegen des heimlichen Plans, symbolisiert durch eine offene und frontale Körperhaltung, zum Komplizen. Gretel hält sich auch in der zweiten Darstellung in der Nähe Hänsels auf. Sie weiß, dass er auf sie achtgibt. Schützend legt er den Arm um seine Schwester, als sie von der Hexe überrascht werden und Gretel vor Schreck den Lebkuchen fallen lässt. Sie schiebt sich ängstlich hinter den Bruder. Der Blick der Hexe aus dem Hexenhaus verrät in dieser Darstellung viel. Fast amüsiert winkt sie die Kinder herein, während sie den Blickkontakt zu Gretel sucht. Es scheint, als würde sie das Verhältnis zwischen den Geschwistern durchschauen und sich im Voraus auf ein geplantes Spiel freuen. Im dritten Bild setzt die Hexe ihren Plan in die Tat um und ergötzt sich an der Situation und der Verzweiflung Gretels. Sie ist dem Mädchen zugeneigt und hat den Mund zu einem Lächeln verzogen. Ihre Taktik scheint außerordentlich gut gelungen: Den wehrhaften Hänsel einzusperren befreit die Hexe von jeder Gefahr. Die eingeschüchterte und verzweifelte Gretel muss weder gefürchtet noch festgehalten werden, da sie an ihrem Bruder hängt und diesen nie im Stich lassen würde. Gleichzeitig wirkt sie wie gelähmt und gebrochen und kommt widerstandslos den Wünschen der Hexe nach.

In der dritten Darstellung bringt Gretel ihrem Bruder einen Teller mit Essen. Sie weiß, dass diese Nahrung für Hänsel letzten Endes den Tod bedeuten wird und weint, trotzdem fühlt sie sich außer Standes, der Hexe gegenüber aufzubegehren. Dieser innere Konflikt scheint die Hexe zu belustigen und ihr Spiel zusätzlich zu bereichern. In der Darstellung nimmt der Rezipient allein Gretels Perspektive ein, er sieht sie regungslos vor dem Käfig stehen. Gretels einziger Widerstand besteht darin, Hänsel den Teller nicht zu reichen. Die Hexe greift danach, wohl um ihn Hänsel zwischen

den Gitterstäben hindurch zu geben. Die Darstellung zeigt den Tiefpunkt Gretels, den Augenblick ihrer größten Schwäche, bevor sie ihr Schicksal in die Hand zu nehmen beginnt. Der Vorteil Gretels besteht darin, dass die Hexe mit keinerlei Widerstand rechnet und arglos auf die List Gretels hereinfällt.

Bantzer führt dem Betrachter jedoch nicht den Augenblick von Gretels Entschluss vor Augen, sondern seine Auswirkungen. Der Betrachter nimmt nicht mehr die mitleidige Position hinter Gretel ein. Gretel benötigt keine Unterstützung mehr, sie sucht den Augenkontakt zum Betrachter auf einer Ebene und kommt erstmals auf ihn zu, während Hänsel seine abwartende Rolle, die er in der dritten Darstellung unfreiwillig eingenommen hat, auch befreit nicht mehr aufgibt. Seine innere Haltung ist an seiner äußeren zu erkennen: Er verschränkt seine Arme hinter seinem Rücken und sieht Gretel, gemeinsam mit dem Betrachter, entgegen. Auch wenn die Lücke zwischen der dritten und vierten Darstellung ungemein groß ist und der Betrachter über die inzwischen stattgefundene Handlung im Dunkel gelassen wird, nimmt er die Emanzipation der weiblichen Hauptfigur wahr. Gretel wird zur Akteurin des Märchens, während Hänsel hinter seine Verantwortung zurücktritt und Gretel Selbstbestimmung und Autarkie zuerkennt. Gretel macht in den Darstellungen

verschiedene Phasen durch: die Phase der Unbekümmertheit, die Phase der naiven Neugier, die Phase der Hilflosigkeit, bis sie am Ende in einer Phase des Selbstbewusstseins, der Autonomie und des Stolzes ankommt. Auch an der Kleidung Gretels ist eine solche Entwicklung festzumachen. Das Kleid Gretels ist in allen Darstellungen rot, wird aber in der letzten Darstellung nicht nur ohne Schürze gezeigt, sondern gänzlich ersetzt. Hänsel und Gretel haben einen

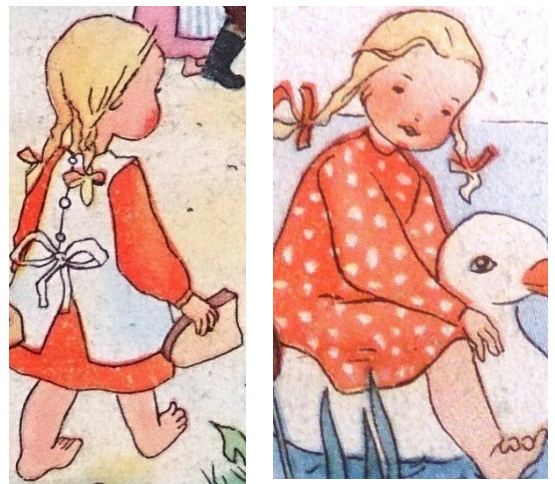


Abb. 32 und 33: Ausschnitt der ersten und vierten Karte des *Hänsel und Gretel*-Quartetts

Beutel mit Reichtümern der Hexe mitgenommen, die Armut, der Hunger und die schwere Arbeit, für die die Schürze steht, haben nun ein Ende. Die fehlende Schürze kann als Zeichen der neu erlangten Freiheit und Selbstständigkeit gesehen werden. Mit der Schürze nimmt Gretel immer eine dienende Haltung ein, sie ist nur eine

ausführende Figur, keine agierende. Diese dienende Haltung legt sie gemeinsam mit der Schürze ab, als sie beginnt, eigene Entscheidungen zu treffen und sich und Hänsel befreit. Am Rücken der Ente ist sie das erste Mal ungezwungen und furchtlos abgebildet, während man ihr die Unsicherheit und Angst in den vorigen Bildern ansieht.

Darauf, dass sich die Illustratorin über die Symbolik der Schürze im Klaren war und diese bewusst einsetzte, weist eine andere Darstellung dieses Quartetts hin. Im Märchen *Frau Holle* stellt Bantzer die arbeitsame und fleißige Goldmarie mit Schürze, barfuß und aufgestecktem Zopf dar. Auch sie leidet unter einer



Abb. 33 und 34: Ausschnitt des *Frau Holle*-Quartetts

Knechtschaft. Die fehlenden Schuhe lassen darauf schließen, dass ihre Arbeit schwer und schmutzig ist und Schuhe ruinieren würde. Bei Gretel kommt der Aspekt der Armut hinzu, wohingegen Goldmarie als Zeichen der Erniedrigung keine Schuhe zugesprochen werden. Ihre Schwester trägt nicht nur Schuhe, sondern auch Strümpfe. Auch die Haartracht hat praktische Gründe. Offenes Haar würde sie bei der Arbeit behindern und schmutzig werden. Gretel trägt, wie Pechmarie, ihr Haar zu Zöpfen geflochten. In ihrem Fall ist dies allerdings nicht ein Hinweis auf Müßiggang, sondern auf ihr Alter. Bei kleineren Mädchen reichten die Haare meist noch nicht zum ländlichen „Gretelzopf“. Auch die Kopfhaltung ist bezeichnend. Wie Goldmarie trägt Gretel ihr Haupt gerade oder blickt zu Boden, während Pechmaries hohe Kinnhaltung von erheblichem Selbstbewusstsein und Hochmut zeugt.

Das Selbstbewusstsein Gretels zeigt sich auf der letzten Abbildung auch in ihrem offenen und direkten Blickkontakt zum Betrachter. So zeigt Bantzer in ihrer Darstellung und Interpretation des Märchens *Hänsel und Gretel* nicht nur eine Entwicklungsgeschichte, sondern eine Lerngeschichte. Aus diesem Grund wird wahrscheinlich auch der so wichtige und viel dargestellte Mord an der Hexe nicht gezeigt. Die Geschichte des Märchens scheint für die Illustratorin nebensächlich zu sein. Viel wichtiger sind die Vermittlung der Geschichte zur Erlangung der Autonomie, eine Emanzipationsgeschichte und ihre Auswirkungen. Durch das

Setzen eines neuen Schwerpunktes treten völlig neue Aspekte des Märchens zu Tage.

3.2.3.4. Nahrung als Thema des Märchens Hänsel und Gretel

Die Wichtigkeit der Nahrung in diesem Märchen wird auf den Hänsel und Gretel-Karten durch das Symbol eines Nahrungsmittels im linken Eck gekennzeichnet: den Lebkuchen. Das Symbol zeigt dem Betrachter an, worum sich die Geschichte eigentlich dreht. Es ist ein Hinweis, ein Fokus, der den Blick des Betrachters lenken und festmachen soll. *Hänsel und Gretel* ist eine Geschichte über den Umgang mit Nahrung, seinen Verlust, sein Übermaß. Die Familie hat am Anfang der Geschichte viel zu wenig. Die Eltern schicken ihre Kinder aufgrund dieses Mangels in den Wald. Die Kinder zeigen auf der ersten Karte deutlich ihr letztes Stück Brot, das sie zur Wegmarkierung verteilen. Diese Handlung wirkt jedoch vollkommen widersinnig, wenn man bedenkt, dass die Beiden ihr letztes Brot in Händen halten und so verschwenderisch damit umgehen, es wird buchstäblich weggeworfen. Warum verzichtet Hänsel auf dieses so wertvolle Nahrungsmittel, wenn er weiß, dass er zuhause nichts mehr zu essen vorfinden wird, selbst wenn ihn die Krümen wieder dorthin zurückführen würden? Dieses Bild wirkt umso un schlüssiger, beachtet man das Fehlen der Schuhe. Den Kindern fehlt es offenbar am Nötigsten, was sie nicht daran hindert, ihr letztes Brot wegzuworfen. Man könnte es aber auch als ein Verlieren der Nahrung bezeichnen, einen Verlust von Lebensmitteln, von Lebensgrundlagen. Das Brot „rinnt den Kindern durch die Finger“.

Dieser offensichtliche Mangel schwenkt plötzlich in vollkommen überzeichneten Überfluss in der zweiten Darstellung um. Die Kinder laufen Gefahr, sich der Völlerei schuldig zu machen. Als Strafe, weil sie dieser Versuchung nachgegeben haben, schwenkt die Darstellung auf eine neue Problematik der Nahrung. Die Erzählung thematisiert nun das andere Extrem des Überflusses. Nahrung wird zur Bedrohung. Wo das Fehlen von Nahrung am Anfang der Geschichte lebensbedrohliche Seiten zeigte, ist es nun der Überfluss an Nahrung, der den Kindern das Leben kosten kann. Hänsel wird wie eine Gans gestopft, er wird im Gänsekäfig gehalten und geradezu zwangsernährt, um für den bevorstehenden Akt des Kannibalismus genügend Fett anzusetzen. Die Todsünde der Völlerei führt direkt zum Tod. Gleichzeitig verweigert Hänsel heimlich das ihm vorgesetzte Essen, was früher oder

später ebenfalls zum Tod führen würde. Hänsel steckt in der *Feistprobe* der Hexe seinen kleinen Finger durch die Gitterstäbe. Dieses Knöchelchen gilt, wie Haare und Blut, als *geheimer Sitz der Lebenskraft*.⁹² Gleichzeitig ist es stets auch ein Symbol des Schicksals. Ein Äquivalent zum Wort Würfeln war das Wort *knöcheln*.⁹³ Es kann angenommen werden, dass sich einer der Handknöchel wegen seiner Form wohl als Würfel eignete und verwendet wurde. Indem Hänsel der Hexe sein Knöchelchen reicht, um sie zu täuschen, *spielt* er buchstäblich mit seinem Leben.

3.2.4. Die Märchenanalyse Vladimir Propps

Propps Analysewerkzeuge zur Bestimmung der Märchenformel der *Hänsel und Gretel*-Erzählung, sprich die Funktionen, werden in dieser Arbeit nicht nur auf die Darstellungen des Quartetts 241 angewandt. Um das Analyseergebnis und den dadurch bestimmten Detailreichtum der Vermittlung der Darstellung bewerten zu können, muss dieses im Verhältnis zur Märchenerzählung als Text gesehen werden. Ein seriöser Vergleich ist nur dann möglich, wenn beide Medien, Bild und Schrift, in dieselbe Zeichenart übersetzt werden. Deshalb wird sowohl die Märchendarstellung auf den Quartettkarten als auch die schriftliche Erzählung in die Funktionen PROPPS übertragen und damit eine Gegenüberstellung möglich gemacht.

3.2.4.1. Vladimir Propp

Der um 1907 begründete Strukturalismus, der im Wesentlichen auf FERDINAND DE SAUSSURES zurückgeht, führte zu einem Wechsel der Perspektive von der Substanz zur Form, bzw. zur Funktion.⁹⁴ Diese neue antihermeneutische Perspektive wandte VLADIMIR PROPP auf das Märchen an. Er entwickelte anhand der Zaubermärchen die strukturalistische Folkloristik und veröffentlichte 1928 seine wissenschaftliche Arbeit unter dem Titel *Morphologie des Märchens*. Darin untersucht er 100 russische Märchen auf ihre Struktur hin und leitet durch Induktion ein Gesetz bezüglich der Statik und Universalität der Märchenstruktur ab. PROPPS Theorie besagt, dass jedes Märchen auf maximal sieben Handlungsträger zu reduzieren ist, von denen aber nicht jeder in einem Märchen zwingend zum Einsatz kommen muss. Manchmal werden auch mehrere Handlungsträger in einer einzigen Figur vereint.

⁹² Bonin, Felix: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik. Stuttgart: Kreuz 2001. S. 68-69

⁹³ Vgl. Ebd. S. 68-69

⁹⁴ Vgl. Dammann, Günter: Strukturalismus. In: Enzyklopädie des Märchens. Bd. 12. Berlin, New York: de Gruyter 2007. S. 1406-1407

Die Figuren eines Märchens sind:

- Held
- Gegenspieler
- falscher Held
- Schenker (von Zaubermitteln)
- Helfer und
- Sender (Aussender des Helden
- (Zaren)tochter (und ihr Vater)⁹⁵

Gleichzeitig erarbeitet PROPP 31 Funktionen, aus denen die Handlung besteht. Er beschreibt den Bauplan, der auf jedes Märchen übertragbar ist und diese klassische literarische Gattung eint. Nicht jede der 31 Funktionen wird in allen Märchen zu finden sein, die Reihenfolge ist jedoch unumstößlich. Jeder Funktion sind weitere Unterfunktionen unterstellt, um die Sachverhalte und ihre Art der Umsetzung möglichst exakt beschreiben zu können. Die Funktionen sind mit einem Symbol versehen, einem Kürzel, das das Aufstellen einer Funktion im mathematischen Sinne zur besseren Analyse zulässt. Die Kürzel der Funktionen sind Großbuchstaben oder Abkürzungen wie *Sch* für Schenker. Die Unterfunktionen weisen zusätzlich zu diesem Kürzel eine Zahl auf, die für die Umsetzung dieser bestimmten Funktion steht. Funktionen, die durch Kleinbuchstaben markiert sind, sind im Gegensatz zu den Funktionen der Großbuchstaben frei einsetzbar, lassen jede Art von Kombination zu und müssen keine unbedingte Chronologie einhalten. Sie schaffen die Startbedingungen eines Märchens, weil sie gehäuft am Anfang einer Erzählung auftreten. Auch sie benutzen Unterfunktionen mit demselben System der Buchstaben-Zahlen-Kombination.⁹⁶

Die Reihenfolge der Funktionen bzw. der Handlungsabschnitte ist die Karte, die allen Märchen zugrunde liegt und den Proppschen Ansatz generalisierbar macht. Die folgende Darstellung listet die 31 Funktionen PROPPS, mit denen im Anschluss gearbeitet wird, auf.

⁹⁵ Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. München: Carl Hanser 1972. S. 79-80

⁹⁶ Vgl.: Ebd. S. 146-151

Die Funktionen Propps:

Einleitungsteil:

- Ausgangssituation (i)
- Zeitweilige Entfernung (a)
- Verbot (b)
- Übertretung (c)
- Erkundigung (d)
- Verrat (e)
- Betrugsmanöver (f)
- Mithilfe (g)
- Vorläufiges Unglück bei Vertrag auf Betrugsbasis (x)

Funktionen:

- Schädigung **A**
- Mangelsituation (α)
- Vermittlung **B**
- Einsetzende Gegenhandlung **C**
- Abreise \uparrow
- Erste Funktion des Schenkers **Sch**
- Reaktion des Helden **H**
- Empfang eines Zaubermittels **Z**
- Raumvermittlung **W**
- Kampf mit dem Schadstifter **K**
- Kennzeichnung, Markierung des Helden **M**
- Sieg **S**
- Aufhebung des Unglücks oder Mangels **L**
- Rückkehr: \downarrow
- Rettung **R**
- Unerkannte Ankunft **X**
- Unrechtmäßige Ansprüche **U**
- Prüfung, schwere Aufgabe **P**
- Lösung **Lö**
- Erkennung **E**
- Überführung **Ü**
- Transfiguration **T**
- Bestrafung **St**
- Hochzeit und Thronbesteigung **H**
- Motivierung: Mot.
- Kopulas: §
- Positives Ergebnis der Funktion: pos.
- Negatives Ergebnis der Funktion: neg.
- Erreichung eines Ergebnisses, das der Bedeutung der Funktion entgegengesetzt ist: contr.⁹⁷

⁹⁷ Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. München: Carl Hanser 1972. S. 146-151

In diesem Teil der Arbeit wird untersucht, ob die für Text und Erzählung entwickelte Theorie und Struktur PROPPS auch auf unterschiedliche mediale Umsetzungen des Märchens anwendbar ist. Ob sie auch auf die bildnerische Darstellung von Märchen, besser gesagt auf Bildreihen von Quartettkarten übertragbar ist, wird sich zeigen. Die Theorie von PROPP auf Quartettkarten anzuwenden ist insofern ein nicht ganz einfaches Unterfangen, als Quartettkarten als Medium des Geschichtenerzählens die wohl reduzierteste Art darstellen, ein Märchen zu vermitteln. Einerseits, weil die Beschränkung der „Vier“ besteht, andererseits, weil als Vermittlungsinstrument „nur“ das Bild zur Verfügung steht. Auf einigen Quartetten sind die Abbildungen zwar durch Text ergänzt, dabei handelt es sich aber um nur wenige Textzeilen oder einfache Szenentitel. Besonderes Augenmerk liegt auf dem Märchen „Hänsel und Gretel“, das besonders oft Gegenstand der Quartettkartenabbildungen ist und dessen Abbildung in der Analyse den Schwerpunkt bildet.

3.2.4.2. Anwendung der Methode PROPPS auf die Hänsel und Gretel- Erzählung

Die Analyse des Märchens *Hänsel und Gretel* soll einen Vergleich mit der anschließenden Analyse der Darstellungen des Märchens zulassen. Durch die Reduktion auf eine Formel sollen Differenzen klar sichtbar gemacht und bestimmt werden, ob die Darstellung trotz der Reduktion alle relevanten Aktionen des Märchens beinhaltet und eine inhaltliche Vermittlung zulässt.

Ein Märchen kann aus unterschiedlich vielen Sequenzen bestehen. Das bedeutet, es kann verschieden viele Handlungsstränge aufweisen, die miteinander verknüpft sind und von denen jeder ein eigenes Motiv hat, über das die Handlung entwickelt wird. Die Zaubermärchen PROPPS sind viel komplexer als die Haus- und Volksmärchen aus der Sammlung der Gebrüder Grimm. Im Gegensatz zu den oft sieben oder acht Sequenzen der Zaubermärchen weist *Hänsel und Gretel* nur drei Sequenzen auf. Am Anfang jeder Analyse werden die Anzahl der Sequenzen, der Held oder die Helden ermittelt und die Anfangssituation, die mit „i“ markiert wird, bestimmt. Zur Anfangssituation gehört die Figurenkonstellation. Nach der Formulierung der Bedingungen wird jede Sequenz einzeln analysiert.

Die anschließende Analyse entspricht aufgrund der Übersichtlichkeit auch formal den Analysen des Analytikers PROPP.

Analyse des Märchens *Hänsel und Gretel*:

Analyse eines Märchens mit drei Sequenzen und zwei Helden. Märchen Nr. 11: *Hänsel und Gretel*.

Ausgangssituation(i):

Zusammensetzung der Familie: die Kinder Hänsel und Gretel, ihr Vater, der Holzhacker, die Stiefmutter.

Erste Sequenz

Weist ein Märchen die Funktion A (Schädigung) nicht auf, so wird sie durch das Fehlelement α (Mangelsituation) ersetzt.⁹⁸ Das Märchen *Hänsel und Gretel* kombiniert diese beiden Motive als Grund für die anschließende Vertreibung der Kinder.

Das Märchen beginnt mit einem Mangel/Fehlelement. Dieser Mangel an Essen und Wohlstand ($\alpha 5$) herrscht schon einige Zeit vor und erreicht seinen Höhepunkt dort, wo das Märchen beginnt. Eine weitere Motivierung (Mot) ist die Bosheit der Stiefmutter/Mutter, die zur Aussetzung (A9/A10) führt.⁹⁹ Weil die Kinder jedoch ohne ihr Wissen ausgesetzt werden sollen, handelt es sich einerseits um eine *freiwillige zeitweilige Entfernung jüngerer Personen* (a3), andererseits um eine *Vertreibung* (A9), genauer also um ein *Betrugsmanöver des Schadenstifters* (f1). Hänsel belauscht das Gespräch der Eltern: *Erkundigung* (d1). Nachdem die Familie am Morgen das Haus verlassen und Hänsel seine Taschen mit Kieselsteinen gefüllt hat, werden sie von den Eltern aufgefordert, an einem Feuer zu warten, während diese Feuerholz sammeln (b1 contr). Das kleine b steht für ein Verbot, das Kürzel *contr.* kehrt es in einen Befehl, ein Gebot. Ein Befehl ist demzufolge ein umgekehrtes Verbot. Eine Ausführung eines solchen Befehls wirkt sich oft auf dieselbe Weise aus wie die Widersetzung gegen ein Verbot und zieht dieselben Konsequenzen nach sich. Dieses Gebot wird gebrochen (c1). Im Fall *Hänsel und Gretel* hat die Missachtung des Gebotes keine Folgen, weil das Gebot gebrochen werden muss,

⁹⁸ Vgl. Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. München: Carl Hanser Verlag 1972. S. 39-41

⁹⁹ Vgl. Ebd. 39-41

um die Kinder zurück nach Hause zu bringen. Gleichzeitig liegt nicht so viel Gewicht auf der Zuwiderhandlung gegen dieses Gebot, die weitere Handlung wird dadurch nicht mitbestimmt. Das Gebot an sich wird zwar deutlich formuliert, die Brechung aber nicht erwähnt, ihr wird keine Bedeutung beigemessen. Das Wegbewegen von der Feuerstelle ist kein Aufbruch, sondern schon Teil der nächsten Handlung, des Heimwegs. Das folgende Unglück ist nicht auf diese Zuwiderhandlung zurückzuführen, sondern Folge der schadenstiftenden Handlung des ersten Widersachers, der Stiefmutter/Mutter. Durch den Gebrauch eines gefundenen Zaubermittels (Z5) in Form von Kieselsteinen, gelangen die leidenden Helden wieder nach Hause. Auf diesen *Versuch den Helden zu töten* (V6) folgt die *Rückkehr* (↓) bedingt durch die *Rettung vor einem Mordversuch* (R9).

Zweite Sequenz

Bei der doppelten Heimkehr handelt es sich um eine sogenannte *Kopula* (§). Obwohl Funktionen immer dieselbe fortschreitende Reihenfolge beibehalten, kann im Falle einer Kopula, d.h. einer Wiederholung der bereits stattgefundenen Handlung, wieder am Anfang begonnen werden. Gleichzeitig beginnt damit eine neue Sequenz, also auch eine neue unabhängige Handlung.

Der Held belauscht die Eltern von Neuem beim Aushecken des Plans (d1). Ein weiterer *Betrug des Schadenstifters* (f1) durch das Verschließen der Türe hindert den Helden daran, das Zaubermittels habhaft zu werden. Dies kommt einem *Raub eines Zaubermittels oder Helfers* (A2) gleich. Als die Kinder wieder in den Wald gebracht werden (A9/A10), erhalten sie ein Stück Brot, *das Zaubermittel wird ausgehändigt* (Z1 contr). Dieses erfüllt seine Aufgabe als Zaubermittel jedoch nicht und lässt die leidenden Helden im Stich. Wieder werden sie unter falschem Vorwand (f1) am Feuer zurückgelassen und angewiesen (b2), diesen Platz nicht zu verlassen. Wieder missachten sie das Verbot (c1). Beim Versuch, den Weg nach Hause zu finden, verlaufen sie sich.

Dritte Sequenz

Die leidenden Helden kommen an das Haus des Widersachers. Der zweite Gegenspieler wird in die Handlung eingeführt. Er leitet ein Betrugsmanöver ein, um die Kinder anzulocken (f1). Die Kinder reagieren auf das Lebkuchenhaus und die freundliche alte Frau, als die sich der Gegenspieler ausgibt. Die Hexe lädt die Kinder

zum Essen in ihr Haus ein. Diese Situation setzt einen Verrat voraus, der Schadenstifter hat offensichtlich *Informationen über den Helden* (e1). Ansonsten wäre er nicht in der Lage, auf die momentanen Bedürfnisse dessen einzugehen. Der Schadenstifter bittet die Helden herein. *Der Held unterliegt den betrügerischen Absichten des Schadstifters* (g3), was in Märchen immer geschieht. Nachdem er sie reichlich verköstigt und zu Bett gebracht hat, zeigt sich seine eigennützige Motivation. Es folgt die *Einkerkerung* (A15) und die *Androhung des Kannibalismus* (A17) Durch eine List der Heldin kommt es zur *Tötung des Schadenstifters ohne Kampf* (S5). Die nun aktive Heldin befreit den noch leidenden Helden: *Der Gefangene wird befreit* (L10). Es folgt die *Aufhebung des Unglücks und Mangels* durch die *Behebung des Unglücks als unmittelbare Folge der vorangegangenen Handlung* (L4). Die Helden sind nicht nur aus den Fängen des Schadenstifters befreit, sondern nehmen auch dessen Schätze mit nach Hause, wodurch die Not ein Ende hat.

Laut den Regeln von PROPPS Analogie müsste das Märchen mit der Rückreise und der Ankunft zuhause, einer Belohnung in Form eines Festes, einer Hochzeit oder Reichtümern bzw. einer Thronbesteigung enden. Tatsächlich freut sich der Vater über die Rückkehr der Kinder. Ist die Mutter im Märchen durch die Stiefmutter ersetzt worden, betrauert sie nicht mit dem Vater gemeinsam zuhause die verloren geglaubten Kinder, sondern ist verstorben. In diesem Fall kommt der Tod einer gerechten *Bestrafung des Schadenstifters* gleich (St). Die Bestrafung des Schadenstifters (Stiefmutter) des ersten Teils, wird nur dann aktiv, wenn dem Sieg über den zweiten Schadenstifter am Ende kein Kampf vorausging, der Widersacher nicht im Kampf oder auf der Verfolgungsjagd vernichtet wurde. Auch hier folgt das Märchen der unbedingten Chronologie der Funktionen.

Die einzige Unstimmigkeit ergibt sich durch den auf der Rückreise auftauchenden Helfer, eine Ente, die den heimkehrenden Helden über einen sich ihnen in den Weg stellenden Fluss hilft. Die Funktion des *Helfers, der seine Dienste anbietet* (Z9) ist bei PROPP aber noch vor dem Kampf mit dem Widersacher zu finden. Die Ausführung eines Dienstes oder die Bewältigung eines Hindernisses nach Beendigung des Abenteuers/Kampfes kommt nicht vor. Dieser Dienst existiert noch als Teil einer Flucht, der *Verfolgung* (V) oder der *Rettung* (R). Tiere tauchen dabei nur in Zusammenhang mit einer Verwandlung auf, die z.B. vom *Fundevogel* der Gebrüder

Grimm bekannt ist. Lenchen und Fundevogel verwandeln sich dabei auf der Flucht vor der Hexe, die Fundevogel kochen will, in eine Rose mit Blüte und zuletzt in einen See mit Ente. Als die Hexe den See aussaufen will, wird sie von der Ente hineingezerrt und ertränkt. In der griechischen Mythologie erscheint das Motiv der Verwandlung auf der Flucht im Mythos des Apollon, dem Sohn des Zeus, und der Nymphe Daphne, die sich in einen Lorbeerbaum verwandelt, um diesem zu entkommen. Diese Szenarien setzen allerdings voraus, dass der Widersacher noch am Leben ist, was bei *Hänsel und Gretel* nicht der Fall ist. Dies macht die Ente als Helfer und damit als Funktion nicht relevant, ist der Widersacher tot, wird der Helfer nicht mehr benötigt.

Das gesamte Märchen von *Hänsel und Gretel* fügt sich ansonsten nahtlos in das Analysesystem PROPPS ein. Dass dieses System die Ente als Funktion ausschließt, muss darauf zurückgeführt werden, dass sie nachträglich von den Gebrüdern Grimm hinzugefügt wurde und deshalb eigentlich nicht zur ursprünglichen Struktur des Märchens gehört. Damit wäre nur auf der letzten Karte keine stimmige Funktion nach PROPP dargestellt. Dabei liegt der Fehler aber weniger in der Darstellung und mehr in der Wahl der Märchenvariante. Verglichen mit den anderen *Hänsel und Gretel*-Darstellungen der Quartettkarten, ist die Darstellung von Funktionen die Norm, die Szene mit der Ente die große Ausnahme. Andererseits kann diese Szene mit der Funktion *Rückkehr des Helden*¹⁰⁰ umschrieben und nicht näher bestimmt werden. Damit wäre das Übersetzen über das Gewässer Teil der Heimreise und somit wieder stimmig im Sinne PROPPS. Es kann folglich davon ausgegangen werden, dass Quartettkarten Szenen abbilden, die auf einer Funktion basieren, da Funktionen die prägnanten Handlungsschwerpunkte einer Erzählung erfassen. Es ist im Sinne der Abbildung, Funktionen darzustellen, um Zusammenhänge der Handlung möglichst umfassend zu beschreiben.

3.2.4.3. Szenenauswahl und Analyse der Quartettdarstellungen

Die Szenenwahl auf den Märchenquartetten ist eng verknüpft mit den Funktionen PROPPS. Die gewählten Szenen zeigen, welche Funktionen für eine Erzählung als notwendig und relevant erachtet werden. Unter anderem wird bei der Analyse der Szenen und Funktionen der Darstellungen auf die Kohärenz der Szenen- und

¹⁰⁰ Vgl. Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. München: Carl Hanser Verlag 1972. S. 57

Funktionswahl allgemein geachtet, um feststellen zu können, ob Abweichungen oder eine Norm bei den Hänsel und Gretel Darstellungen auf Quartetten auszumachen sind und ob der Auswahl eine allgemein gültige Formel zugrunde liegt, wie es bei Märchenerzählungen in Form des Funktionssystems der Fall ist. Die Beschränkung auf vier Karten, sprich vier Darstellungen je Märchen, bringt eine Reduktion der Erzählung und damit eine Reduktion der dargestellten Funktionen nach PROPP mit sich. Diese Einschränkung macht eine kritische Auswahl der für ein Märchen relevanten Szenen erforderlich. Die Annahme, Illustrierende würden sich bei denselben Märchen auch für dieselben Szenen entscheiden, wird bei einem Vergleich seltener Märchen widerlegt. Bei einer Auswahl gängiger Märchen liegt eine Orientierung an ähnlichen Quartetten, eventuell einer unabsichtlichen, doch nahe. Eine Beeinflussung durch gebräuchliche Märchenbuchillustrationen wäre zumindest denkbar. Aber auch diese Annahme erweist sich als falsch. Das Ravensburger Quartett 241 weicht z.B. stark von den klassischen *Hänsel und Gretel*-Szenen ab, da es eine Märchenfassung mit alternativem Ende als Grundlage der Illustration heranzieht. Im Vergleich mit den *Hänsel und Gretel*-Darstellungen der anderen Märchenquartette kann folgendes festgestellt werden:

Erste Abbildung

In der ersten *Hänsel und Gretel*-Darstellung wird in den meisten Märchenquartetten die Szene des Aussetzens der Kinder gezeigt. Die Kinder folgen den Eltern in den Wald. Man sieht Hänsel Brotkrumen streuen. Die in den Originalfassungen beschriebenen Kiesel, die den Kindern das erste Mal den Weg zurück nach Hause weisen, und andere Wiederholungen im Märchen werden im Quartett ignoriert, weil sie nicht richtungsweisend für die weitere Entwicklung der Geschichte sind. In den Karten wird nicht die erste Szene, in der Hänsel und Gretel ihre Eltern belauschen



Abb. 35: Ausschnitt der ersten Karte des *Hänsel und Gretel*-Quartetts

und erfahren, dass sie ausgesetzt werden sollen, dargestellt, obwohl sie ausschlaggebend für die Entwicklung der Handlung ist und diese begründen würde. PROPP bietet hier eine passende Methode und Erklärung an. Er schreibt, dass jedes Märchen seine Ausgangssituation hat, eine Problemstellung, die am Anfang steht und die erste Handlung erzwingt. Im Fall *Hänsel und Gretel* würde es sich dabei um das durch Armut provozierte Gespräch der Eltern, die Kinder auszusetzen, handeln. PROPP schreibt aber, dass der tatsächliche Beginn eines Märchens seine erste Funktion ist.¹⁰¹ Es ist festzustellen, dass sich die Quartettillustration ohne Ausnahme an diesem Schema orientiert und niemals Symbole zeigt, die Bedingungen schaffen. Das Gespräch der Eltern käme einer solchen Schaffung der Bedingungen gleich. Bei *Hänsel und Gretel* beginnen die Darstellungen mit der ersten Funktion der Erzählung: *Ein Familienmitglied verlässt das Haus für eine bestimmte Zeit.*¹⁰² Die Helden werden meist das Haus mit ihren Eltern oder dem Vater verlassend und in den Wald aufbrechend gezeigt. Andere Darstellungen auf der ersten Karte zeigen Hänsel und Gretel schon alleine im Wald herumirrend oder am Feuer. Die Darstellung der am Feuer sitzenden Kinder ist eine weitere Funktion, die des ersten Ge- oder Verbots.¹⁰³ Es kann festgestellt werden, dass alle Quartette auf ihrer ersten Darstellung des Märchens *Hänsel und Gretel* die Kinder beim Aufbruch zeigen. Entweder die Kinder sind gerade im Begriff, das elterliche Haus zu verlassen oder sie sind auf ihrem Weg bereits weiter fortgeschritten.

Das Ravensburger Quartett Nr. 241 zeigt sehr klassisch die Eltern in der Ferne und die Kinder, die ihnen folgen. Hänsel lässt hinter sich die Brotkrumen fallen, die kleinere Gretel geht ihm voraus.

Erste Karte: a3 (*Der junge Held verlässt das Haus*)

Zweite Abbildung

Die zweite Darstellung zeigt Hänsel und Gretel in den meisten Fällen vor dem Hexenhaus stehend. Die Kinder stehen staunend da oder haben schon von dem Haus probiert, während die Hexe aus dem Fenster sieht oder auf sie zugeht. Die Kinder haben die Hexe erschrocken bemerkt oder sind noch ganz in sich selbst

¹⁰¹ Vgl. Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. München: Carl Hanser Verlag 1972. S. 31-32

¹⁰² Vgl. Ebd. S. 31

¹⁰³ Vgl. Ebd. S. 32

versunken, während sie am Zuckerwerk nagen. Das Ravensburger Quartett Nr. 241 lässt die Hexe aus dem Fenster schauen.

Die Kinder wirken trotzdem ertappt und erschrocken und halten sich aneinander fest. Diese Funktion beschreibt PROPP als die Funktion VI *Der Gegenspieler versucht sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst zu bemächtigen*.¹⁰⁴ PROPP beschreibt als wesentlichen Bestandteil dieser Funktion die Verkleidung der Hexe



Abb. 36: Ausschnitt der zweiten Karte des *Hänsel und Gretel*-Quartetts

als alte Frau und ihre Überredungskünste, in diesem Fall das Zuckerhaus, warme

Betten und noch mehr zu essen im Inneren des Hauses, um zu bekommen, was sie begehrt oder wie in diesem Fall, um ihrem kannibalischen Verlangen nachzugehen.

Zweite Karte: f1 (*Betrugsmanöver des Schadenstifters*)

Dritte Abbildung

Die dritte Szene ist nicht so homogen in ihrer Darstellung wie die beiden ersten. Meist wird die so genannte *Feistprobe* gezeigt: Die Hexe fühlt an einem Knöchelchen, Stäbchen aus Holz oder am Finger Hänsels, ob und wie viel er schon zugenommen hat. Manchmal sieht man Hänsel nur in einem Käfig gefangen oder diese Szene wird zur Gänze übersprungen. Dann ist die Überlistung der Hexe durch Gretel zu sehen.



Abb. 37: Ausschnitt der dritten Karte des *Hänsel und Gretel*-Quartetts

¹⁰⁴ Vgl.: Propp, Vladimir: *Morphologie des Märchens*. München: Carl Hanser Verlag 1972. S. 35

Wieder sehr klassisch ist im Quartett Nr. 241 die *Feistprobe* dargestellt sowie Gretel, die weinend daneben steht. Die Darstellung entspricht der VIII. Funktion: *Der böse Gegenspieler fügt einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu.*¹⁰⁵ Der Schaden bezieht sich bei dieser Szene auf die Ausbeutung der Arbeitskraft Gretels und der Freiheitsberaubung Hänsels. Bei PROPP trifft der Unterpunkt Nr. 15, *hält jemanden fest oder gefangen,*¹⁰⁶ auf diese Situation zu.

Dritte Karte: A15 (*Einkerkerung*)

Vierte Abbildung

Die Überwältigung des Gegenspielers wird meistens auf der letzten Karte des Quartetts gezeigt. Diese entspricht Funktion XVIII: *Der Gegenspieler wird besiegt. 5. Er wird ohne vorhergehenden Kampf erschlagen.*¹⁰⁷ In diesem Fall wird er nicht erschlagen, sondern verbrannt. Auf manchen Karten wird auch Funktion XIX *Das anfängliche Unglück wird gutgemacht bzw. der Mangel behoben.*¹⁰⁸ gezeigt. Dabei ist vom Schatz, den Hänsel und Gretel im Haus der Hexe entdecken und mit nachhause nehmen, die Rede. Dieser beendet die Armut der Familie und behebt so den Mangel und Auslöser für das Unheil. Wurde diese Funktion zeichnerisch umgesetzt, sind Hänsel und Gretel mit Bündeln voller Schätzen auf dem Heimweg zu sehen: *4. Die Erbeutung des gesuchten Objekts als unmittelbare Folge der vorangegangenen Handlung.*¹⁰⁹ Eine ebenfalls häufige Darstellung zeigt Funktion XX *Der Held kehrt zurück.*¹¹⁰ Auf vielen Quartettkarten werden die Kinder gezeigt, wie sie ihrem Vater in die Arme fallen. Die



Abb. 38: Ausschnitt der vierten Karte des Hänsel und Gretel-Quartetts

¹⁰⁵ Vgl. Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. München: Carl Hanser Verlag 1972. S. 36

¹⁰⁶ Vgl. Ebd. S. 38

¹⁰⁷ Vgl. Ebd. S. 54

¹⁰⁸ Vgl. Ebd. S. 55

¹⁰⁹ Vgl. Ebd. S. 56

¹¹⁰ Vgl. Ebd. S. 57

vierte Szene kann allgemein als sehr inkohärent betrachtet werden, da sie am häufigsten variiert. Die auffallendsten Unterschiede ergeben sich in den Quartetten durch eben diese Darstellung. Das mag an den unterschiedlichen Definitionen eines *Happy Ends* liegen.

Das Quartett N. 241 zeigt in der Heimkehr von Hänsel und Gretel eine andere Märchenfassung, die auf Stöbers Volksbüchlein in elsässischer Mundart zurückgeht.¹¹¹ Gretel ist auf einer Ente zu sehen, wie sie ein Gewässer überquert. Auf der anderen Seite wartet Hänsel schon auf sie. Er trägt ein Bündel in der Hand, in dem der mitgebrachte Reichtum zu vermuten ist. Diese Darstellung ist auch auf einigen anderen Quartetten zu finden. Manchmal wird die Ente durch einen Schwan ersetzt. Der Schwan geht auf eine Märchenfassung von Brentano zurück.¹¹² Die Funktion ist trotzdem nur mit der Funktion *Rückkehr*¹¹³ zu beschreiben.

Vierte Karte: ↓ (*Rückkehr*)

Werden nun die Funktionen der Märchenerzählung mit denen der Darstellung auf Quartettkarten verglichen, ist zunächst festzustellen, dass der Umfang wesentlich reduziert ist und vor allem Wiederholungen fehlen.

Die Funktionen, die die Analyse des Märchentextes *Hänsel und Gretel* ergeben hat:

Funktionen der Narration

I. i α5 Mot d1 f1 a3↑ b1contr c1 Z5 V6 ↓ R9

II. A2 a3 Z1contr f1 b2 c1 ↑

III. e1 f1 g3 A15/A17 S5- L10 L4 ↓ St

¹¹¹ Vgl. Stöber, August (Hg.): Volksbüchlein. Kinder und Volksliedchen, Spielreime, Sprüche und Märchen. Straßburg: Schuler 1842. S. 102-108

¹¹² Vgl. Uther, Hans- Jörg: Handbuch zu den <<Kinder- und Hausmärchen>> der Brüder Grimm. Berlin: de Gruyter 2008. S. 34

¹¹³ Vgl. Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. München: Carl Hanser Verlag 1972. S. 57

Die Funktionen, die die Analyse der bildlichen Darstellungen des *Hänsel und Gretel*-Quartetts ergeben hat:

Funktionen der Märchendarstellungen der Karten

Erste Karte: *a3* (Der junge Held verlässt das Haus)

Zweite Karte: *f1* (Betrugsmanöver des Schadenstifters)

Dritte Karte *A15* (Einkerkerung)

Vierte Karte: ↓ (Rückkehr)

Das ergibt die folgende Funktion:

a3 f1 A15 ↓

Wird die Darstellung des Ravensburger Quartetts 241 mit dem Vorwissen des Märchens analysiert und in Form von Funktionen formuliert, so entsteht die Funktion *a3 f1 A15* ↓. Wird aus dieser reduzierten Funktion erneut eine Handlung abgelesen, d.h. diese in Sprache übersetzen, so ergibt sich folgende Erzählung:

Die Helden verlassen das Haus. Sie stoßen auf das Haus des Widersachers, der sie mit Hilfe eines Betrugsmanövers in eine Falle lockt. Einer der beiden wird in einen Käfig gesperrt. Die Helden sind auf der Heimreise.

Es ist zu erkennen, dass kausale Hinweise weitgehend fehlen. Um eine stringente Handlung konstruieren zu können, wären aber genau diese für den Rezipienten von Interesse. Die Informationen über den Grund der Entfernung der Helden, die Information über die Absichten des Widersachers, über den Hergang der Befreiung und seine Auswirkungen, so wie das Ende der Geschichte wird den Spielenden und Rezipienten zugunsten des Spiels mit den Karten vorenthalten. Die Darstellung des Quartetts ergibt im Gesamten ein Konglomerat aus Textfragmenten, denen relevante Eckdaten fehlen. Die Geschichte des Märchens kann über die Darstellungen auf Quartettkarten nur lückenhaft und keinesfalls ausreichend vermittelt werden.

Zusammenfassend kann deshalb gesagt werden, dass sich die These, es handle sich beim Quartett nicht um ein Lehrspiel, bestätigt hat. Das Ergebnis der Analyse zeigt deutlich die unzureichende Aussagefähigkeit der vier Darstellungen des Quartetts. Die Lückenhaftigkeit der Inhaltsvermittlung setzt deshalb eine Kenntnis

des Märchens für eine erfolgreiche Rezeption voraus. Nur so kann nicht nur der Inhalt dechiffriert, sondern das dargestellte Märchen überhaupt erkannt werden.

4. Conclusio

In der Analyse konnte festgestellt werden, dass die durch die Abbildung vermittelte Erzählung des *Hänsel und Gretel*-Märchenquartett 241 des *Otto Maier-Verlags* nicht den narrativen Erzählauftrag des Märchens in sprachlicher oder schriftlicher Form erfüllt, da die vermittelten Erzählinhalte nicht denen des Märchens entsprechen. Der Vergleich der bildlichen Darstellungen mit der ebenfalls mit Hilfe PROPPSCHER Funktionen analysierten Textdarstellung bestätigt die Inkohärenz und Lückenhaftigkeit der abgebildeten Szenen. Ist die Geschichte des Märchens dem Rezipienten nicht bekannt, kann sie nicht aus der Kombination von Bild und Text auf der Karte erschlossen werden. Die Abbildung erfordert mentale Flexibilität, da die bildliche Umsetzung dieses Märchens nachweislich keiner Tradition folgt. Es ist zwar eine Tendenz bezüglich der Auswahl der vier Schlüsselszenen der *Hänsel und Gretel*-Erzählung feststellbar, Abweichungen sind jedoch nicht unüblich. Das Quartett kann, von allen Seiten beleuchtet, als Erinnerungsspiel oder als Geschichtengenerator für neue Erzählungen, nicht aber als Lernspiel bezeichnet werden. Dadurch wird das Quartett lediglich zu einer Stütze für bereits Gelerntes. Trotzdem kann nicht von einem Verstoß gegen das Werbeversprechen gesprochen werden. Durch die Entscheidung der Käufer für bestimmte Quartettspiele kann angenommen werden, dass das Etikett „Lernspiel“ den Kauf und das Spiel als Zeitvertreib legitimiert, nicht aber das primäre Kaufargument ist. Die Kompetenz des Quartetts als Lernspiel scheint für Verlag und Käufer zwar als pädagogische Rückendeckung benutzt zu werden, für das Spiel aber nicht wesentlich zu sein.

Der Vorwurf der narrativen Inkohärenz und Lückenhaftigkeit ihrer Darstellung kann der Illustratorin des Märchenquartetts 241, Marigard Ohser-Bantzer, jedoch nicht gemacht werden. Sie scheint sich der Möglichkeiten und Grenzen des Quartetts als Narrationsträger bewusst gewesen zu sein. In ihrer Darstellung steckt nicht der ausweglose Versuch, die Handlung des Märchens in vier Abbildungen zu pressen. Stattdessen akzeptiert sie das Medium Quartett als Erinnerungsträger und macht sich die Vorteile der Darstellung gegenüber dem Text zunutze und konzentriert sich nicht auf deren Schwächen. Sie gebraucht die Fähigkeit des Bildes als Interpretationsfreiraum und setzt durch und in ihrer Darstellung neue Schwerpunkte. Neben einer formelhaft aufgebauten Bildkomposition aus Mensch, Tier und Pflanze, hebt sie die Geschichte Gretels aus der Erzählung heraus und widmet sich in ihren

Bildern einer Betrachtung der Entwicklung dieser Figur. Der Bildausschnitt ist jedes Mal so gewählt, dass der Betrachter Gretel in ihrer Emanzipation begleitet, bis er sie in der letzten Darstellung am Ende ihrer Entwicklung betrachtet und sie ihm auf Augenhöhe entgegentritt. Bantzer nutzt das Bild, um auf einen Teil der Erzählung aufmerksam zu machen und den Rezipienten darauf hinzuweisen. Dadurch eröffnet sie ihm, zusätzlich zu seinem Wissen um das Märchen, einen neuen Zugang. Bantzer erfüllt damit ihren eigenen und ganz individuellen Lehrauftrag.

5. Anhang

5.1. Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Bormann, M.: Rundschreiben des Stabsleiters des Stellvertreters des Führers, M. Bormann, an die Dienststellen der NSDAP v. 3. Januar 1941. Bundesarchiv, Abt. 2. Deutsches Reich, RMdl, 15.01, Nr. 27180

Grimm, Jacob, Grimm, Wilhelm. Kinder- und Hausmärchen. Die handschriftliche Urfassung von 1810. Hg. Von Rölleke, Heinz. Stuttgart: Reclam 2007

Stöber, August: Elsässisches Volksbüchlein. Kinder und Volksliedchen, Spielreime, Sprüche und Märchen. Straszburg: Schuler 1842

Uther, Hans-Jörg (Hg.): Kinder- und Hausmärchen gesammelt durch die Brüder Grimm. 1. Bd. Zürich, u.a: Olms- Weidmann 2004

Sekundärliteratur

Baumann, Notker: Die Demut als Grundlage aller Tugenden bei Augustinus. Frankfurt am Main: Peter Lang 2009

Beck, Friedrich: „Schwabacher Judenlettern“ Schriftverruß im Dritten Reich. In: Brachmann, Boltho, Knüppel, Helmut, Schoeps, Joachim- Felix u.a. (Hg): Die Kunst des Vernetzens. Bd. 9. Berlin: Verlag für Berlin- Brandenburg 2006. S. 252-255

Bolte, Johannes, Polivka, Georg (Hg.): Jacob Grimm und Wilhelm Grimm. Werke. Abteilung V, Dokumentationsteil. die Brüder Grimm, ihre Mitforscher und Zeitgenossen. Band 2, Anmerkungen zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Hildesheim: Olms- Weidmann 1994

Bonin, Felix: Kleines Handlexikon der Märchensymbolik. Stuttgart: Kreuz 2001

Brednich, Rolf, Bausinger, Hermann (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Handbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Berlin: de Gruyter 1990

Dammann, Günter: Strukturalismus. In: Ranke, Kurt (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Bd. 12. Berlin, u.a.: de Gruyter 2007. S. 1406-1416

Depaulis, Thierry: „Aristokratische“ versus bürgerliche Spiele. Die Revolution der Kartenspiele. In: Schädler Ulrich, Strouhal Ernst (Hg.): Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I. Wien: Springer Wien/ New York 2010. S. 155-166

Ehler, Christine, Schaefer, Ursula (Hg.): Verschriftung und Verschriftlichung. Tübingen: Narr 1998

Ernst, Peter: Germanistische Sprachwissenschaft. Wien: Facultas 2004.

- Heller, Eva: Wie Farben wirken. Hamburg: Rowohlt 1999
- Hoffmann-Krayer, E. (Hg.): Handwörterbücher zur deutschen Volkskunde. Vom Verband deutscher Vereine für Volkskunde. Aberglaube. Bd. 8. Berlin, u.a.: de Gruyter 1932
- Hoffmann, Detlef: Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte. Marburg: Jonas 1995
- Krumbein, Ernst: Happy Families-Lustige Familien-Jeux de sept familles. (Unveröffentlichtes Manuskript) Hannover: o.J.
- Krumbein, Ernst: Wie alt sind Quartette wirklich? (Unveröffentlichtes Manuskript) Hannover: o.J.
- Kumbein, Ernst: Illustratoren zwischen Familienkartenspiel und Kinderbuch. (Unveröffentlichtes Manuskript) Hannover. o.J.
- Krumbein, Ernst: Illustratoren bekannter Märchenquartette. (Unveröffentlichte Tabelle) Hannover. o.J.
- Leeming, Joseph: Games and Fun with Playing Cards. New York: o.V. 1980
- Lüthi, Max: Märchen. Stuttgart: Metzlersche Verlagsbuchhandlung 1962
- Lüthi, Max: Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. Bern: A. Francke 19474
- Möllmann, Margarete: Sprache, Regel und Spiel. Die Stellung des Regelbegriffs in der Spätphilosophie Ludwig Wittgensteins. unv. Diss., Frankfurt am Main: Johann Goethe Universität 1975
- Nicolaus, Peter: Leben und Wirken der Kinderbuchillustratorin und Adventkalendergestalterin Marigard Bantzer. In: Tina Peschel: Geschichte und Geschichten aus 100 Jahre. Dresden: Verlag der Kunst 2009
- Propp, Vladimir: Morphologie des Märchens. Übersetz von Christel Wendt. München: Carl Hanser 1972
- Ranke, Kurt (Hg.): Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung. Berlin, u.a.: Walter de Gruyter 1977
- Röhrich, Lutz: Märchen und Wirklichkeit. Wiesbaden: Franz Steiner 1964²
- Röhrich, Lutz: und weil sie nicht gestorben sind... Anthropologie, Kulturgeschichte und Deutung von Märchen. Köln: Bohlau 2002
- Schädler Ulrich, Strouhal Ernst (Hg.): Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I. Wien: Springer Wien/ New York 2010
- Strouhal, Ernst, Schädler, Ulrich: Das schöne, lehrreiche Ungeheuer. Strategien der Eingemeindung des Spiels in der Kultur der Bürgerlichkeit- Eine Einleitung. In: Schädler Ulrich, Strouhal Ernst (Hg.): Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I. Wien: Springer Wien/ New York 2010. S. 9-22
- Struss, Dieter: M.J. Hummel Figuren. Augsburg: Battenberg 1993

Trumpf, Peter: Spielkarten und Kartenspiele. Heidelberg, u.a.: Keyzersche Verlagsbuchhandlung 1958

Uther, Hans-Jörg (Hg.): Jakob Grimm und Wilhelm Grimm. Werke. Kinder und Hausmärchen 1819/1822. Gesammelt durch die Brüder Grimm. Bd.: 43. Hildesheim: Olms-Weidemann 2004

Uther, Hans-Jörg: Handbuch zu den Kinder- und Hausmärchen der Brüder Grimm. Entstehung- Wirkung- Interpretation. Bd. 1. Berlin, u.a.: Walter de Gruyter 2008

Internetquellen:

Arneson, Erik: About.com. Card Game Rules. The complete rules for the card game Authors. URL: <http://boardgames.about.com/od/cardgames/a/authors.htm> (Aufgerufen am 5.4.2013)

Homer: Odyssee. In: Spiegel Online. URL.: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/1822/29> (Aufgerufen am 2.12.2013)

McLeod, John: Kartenspiele. Spielregeln und Informationen über Kartenspiele aus aller Welt. 1995. URL: <http://www.pagat.com/de/quartet/gofish.html> (Aufgerufen am 30.4.2013)

Kamerawinkel. In: Movie college. URL.: <http://www.movie-college.de/filmschule/filmgestaltung/kamerawinkel.htm> (Aufgerufen am 10.12.13)

Krumbein, Ernst: Deutsche Dichter. Ein Quartett. 2004. S. 3-4. URL: <http://www.angelfire.com/poetry/quartet/> (Aufgerufen am 18.2.2013)

Krumbein Ernst: Familienkartenspiele zwischen 1850 und 1. WK. URL: <http://www.e-s-g.eu/sammelgebiete/themen/familienkartenspiele/krumbein1/> (Aufgerufen am 3.1.2014)

Krumbein, Ernst: Zur Datierung von Quartettspielen. URL: www.angelfire.com/poetry/quartet/ (Aufgerufen am 10.11.2013)

Maack, Benjamin: Kultspielzeug Quartett- die phantastischen Vier. Spiegel online. 2008 URL: http://einestages.spiegel.de/static/authoralbumbackground/2256/die_phantastischen_vier.html (Aufgerufen am 20.03.2013)

The World of Playing Cards. URL: <http://www.wopc.co.uk/games/jaques-happy-families.html> (Aufgerufen am 4.5.2013)

Sonstiges:

Das doppelte Lottchen, Deutschland 1950. Regie: Josef von Báky. Drehbuch: Erich Kästner. Kamera: Walter Riml, Franz Weihmayr. Darstellerinnen: Isa und Jutta Günther. Produktion: Carlton Film. Dauer: 105 Minuten. Format: s/w.

5.2. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Game of Dr. Bussy. 1897. Board Games. URL:

<http://boardgamegeek.com/image/846689/dr-busby> (Aufgerufen am 5.12.2013)

Abb. 2: Propagandaquartett aus dem 2. WK. mit Hitler, Röhm, Göring und von Epp.

In: Stegemann, Wolf (Hg.): Die „Röhm-Affäre“ – Forderungen der SA stürzten das „Dritte Reich“ in eine tiefe Krise. Dorsten unterm Hakenkreuz. 28.5.2012. URL: <http://www.dorsten-unterm-hakenkreuz.de/2012/05/28/die-%E2%80%9ERohm-affare%E2%80%9C-forderungen-der-sa-sturzten-das-%E2%80%9Edritte-reich-in-eine-tiefe-krise/> (Aufgerufen am: 12.1.2014)

Abb. 3: Dornröschen. In: Nr. 12

Abb. 4: Schneewittchen. In: Nr. 16

Abb. 5: Hans im Glück. In: Nr. 3467

Abb. 6: Frouwe. In: Konrad von Altstetten: Codex Manesse. Um 1330 URL:

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Altstetten.jpg> (Aufgerufen am 6.1.2014)

Abb. 7: Hänsel und Gretel. In: Nr. 3044

Abb. 8 und 9: Mädchen 1927, Bub 1943 Ausschnitte der Klassenfotos der Hoffmannschule Betzingen. 1943 und 1927. URL:

http://www.wernerfrueh.de/klassenfotos_historisch.html (Aufgerufen am 8.1.2014)

Abb. 10: Spiel und Sport . Ein lustiges Quartettspiel. Bielefeld: Bielefelder Spielkarten GmbH 50er Jahre. URL: <http://www.sylvias-puppenhaus.de/seiten/quartett50.htm> (Aufgerufen am 1.1.2014)

Abb. 11: Ravensburger Märchenquartett 241

Abb. 12: Rückseite des Quartettkartenspiels Nr. 241

Abb. 13: Hänsel und Gretel. In: Nr. 8

Abb. 14: Hänsel und Gretel. In: Nr. 13

Abb. 15: Hänsel und Gretel. In: Nr. 17

Abb. 16: Signetsammlung der Ravensburger AG. In: Pollitz, Andreas: 1883-1983. Hundert Jahre Otto Maier Verlag Ravensburg. Ravensburg 1983. S. 57

Abb. 17: Spieleschachtel des Kartenspiels Nr. 241

Abb. 18: Hänsel und Gretel-Quartett. In: Ravensburger Märchenquartetts 241

Abb.19: Vergrößerung des Sammelsymbols des Hänsel und Gretel- Quartetts

Abb. 20: Text der ersten Quartettkarte des Ravensburger Quartetts 241

Abb. 21: Blumenkinder. In: Müller, Josef, Bohatta, Ida: Flipp und Flirr. München: arsEdition 1949.

Abb. 22: Marilenchen. In: Olfers, Sibylle: Was Marilenchen erlebte. Esslingen: F.J. Schreiber 1905.

Abb. 23: Peter Hase. In: Potter, Beatrix: Die Geschichte von Peter Hase. London: Frederick Warne & Company 1902.

Abb. 24: Hummelfigur. In: Struss, Dieter: M.J. Hummel Figuren. Augsburg: Battenberg 1993. S. 157

Abb. 25-38: Ausschnitte aus dem Ravensburger Märchenquartett 241

Tab. 1: Auflistung der Illustratoren der Märchenquartette

Tab. 2: Auflistung der Quellen der Märchenquartette

Tab. 3: Auflistung der häufigsten Märchen in Quartetten

5.3. Tabellen

In den anschließenden Tabellen sind Informationen zum, für diese Arbeit verwendeten Quartettkorpus zu finden.

Äquivalenzliste

Um die Quartette des Spielkartenmuseums-Leinfelden-Echterdingen den Nummern, die dieses verwendet, zuordnen zu können ist dieser Arbeit eine Äquivalenzliste beigelegt.

Nr.	Inventarnummern des Spielkartenmuseums Leinfelden-Echterdingen
1	2008- 2811
2	1981- 0009
3	2009- 2186
4	2009- 0206
5	2008- 2807
6	2008- 5357
7	2008- 5371
8	2008- 5525
9	2008- 5372
10	2008- 5358
11	2008- 5370
12	2007- 0887
13	2012- 0278
14	2005- 0914
15	2005- 0944
16	2006- 0793
17	2004- 0074
18	1998- 0033

Die anschließende Tabelle listet Information, sofern bekannt, zu den unten (5.5) abgebildeten Quartettspielen auf. Die erste Spalte zeigt die Nummern der Quartette und macht die Information den Abbildungen zuordenbar. In der zweiten Spalte sind die Standorte der Quartette aufgeführt. Das Kürzel *S.* steht für das Spielkartenmuseum Leinfelden-Echterdingen, das Kürzel *P.* für das Archiv der Firma Piatnik und das Kürzel *K.* für die Sammlung von Ernst Krumbein. *Blatt* steht für die Anzahl der Quartette im jeweiligen Spiel, in der vierten Spalte stehen die Schätzungen der Sammler zum Druckzeitraum der Spiele. Fünfte und sechste Spalte geben an, ob in den jeweiligen Spielen Text und oder der Titel des abgebildeten Märchens zu finden sind. Die letzte Spalte gibt den Verlag an, der das Spiel herausgegeben hat.

Nr.	Quellen	Blatt	Jahr	Text	Titel	Verlag
1	S.	6x4	1930	1	1	x.
2	S.	12x4	1915- 1925	1	1	Scholz Joseph
3	S.	7x4	1935	1	1	x.
4	S.	6x4	1925/ 1938	1	1	VSK Vereinigte Kunstanstalten L. Senkeise
5	S.	8x4	1951	1	1	Homann
6	S.		1950-1956			Kieler Soielkartenfabrik G.M.B.H.
7	S.	8x4	1950	1	1	Schulze Herbert
8	S.	9x4	1951	1	1	Piatnik
10	S.	12x4	1953	1	1	Maier Otto
11	S.	6x4	1948		1	Schwager und Steinlein
13	S.	12x4	1925/ 1930	1	1	VSK Vereinigte Kunstanstalten L. Senkeise
14	S.	8x4	1946		1	Piatnik
15	S.	10x4	1930	1	1	Scherer Werner
16	S.	9x4	1950	1	1	Ariston Spielkartenfabrik
17	S.	6x4	1950	1	1	Pestolozzi
18	S.	15x4	1900	1	1	Spear j.w. und Söhne
21	P.	4x9		1	1	
646	K.	12x4	1935			Scholz
675	K.	6x4	1899- 1910			Schmidt und Römer
686	K.	9x4	1950			Ariston
774	K.	10x4	1930			Scherer Werner
1049	K.	12x4	1935			Maier Otto
1127	K.	12x4	1910			Scholz
1143	K.	6x4	1946			x.
1243	K.	12x2	1948			DDR- Schmidt KG, Eugen
1282	K.	12x4	1915			Hausser
1409	K.	12x4	1950			Bielefelder Spielkarten
1569	K.	9x4	1955			Bielefelder Spielkarten
1578	K.	10x4	1947			DDR-Flehsig Walter Dresden
2136	K.	8x4	1925			OBUSS Ockmann Buss und Co G.m.b.H.
2144	K.	8x4	1951			DDR- Schulze Dr. Herbert Buch und Kunstv

2145	K.	8x4	1939			Petermann Druckerei Gustav
2508	K.	12x2	1948			DDR-Schmidt KG Eugen
2509	K.	16x2	1948	1		DDR-Schmidt KG Eugen
2798	K.	6x4	1955	1	1	CH-Papyria
2874	K.	12x4	1908	1	1	Weise Gustav
3103	K.	9x4	1951	1	1	FX Schmid
3205	K.	6x4	1934	1	1	Spear Porst- Spiel
3208	K.	12x4	1947	1	1	DDR- Dittert und Co., M.
3373	K.	8x4	1947	1		x.
3445	K.	6x4	1946	1	1	Schultz G.M.B.H. EP 70
3467	K.	8x4	1919	1	1	Spear und Söhne J.W.
3723	K.	12x4	1938	1	1	CH- Nestle- Peter Cailler- Kohler
3761	K.	8x4	1947	1	1	Elite-Spielkarten G.m.b.H.
3817	K.	6x4	1952	1	1	Kleefeld und Co.L.
3845	K.	6x4	1955	1	1	kleefeld und Co.L.
3933	K.	12x4	1925	1	1	Kleefeld?
3959	K.	6x4	1930	1	1	Sala Adolf
4034	K.	8x4	1956?		1	DDR-Verlag Neubert
4036	K.	6x4	1950	1	1	VSK Vereinigte Kunstanstalten L. Senkeise
4103	K.	8x4	1930	1	1	OBUSS Ockmann Buss und Co G.m.b.H.
4129	K.	8x4	1944/1947	1	1	DDR-Beltz Verlag Paul und Sohn o.H.G.
4196	K.	24x4	1925	1	1	HESTA Hesse und Stahl
4363	K.	6x4	1942	1	1	VSK Vereinigte Kunstanstalten L. Senkeise
4436	K.	9x4	1951	1		FX Schmid
4649	K.	8x4	1932/1949	1		OBUSS Ockmann Buss und Co G.m.b.H.

5.4. Text

Zu den Verlagen

Wie bekannt ist die Quellenlage zu den Quartetten schwierig. Die meisten der hier angeführten Verlage existieren heute nicht mehr, viele verschwanden im Zweiten Weltkrieg oder vorher, wie der *Schmidt und Römer-Verlag* oder die *Gustav Petermann Druckerei*. Die Verlage wurden entweder zusammengefasst oder von größeren Verlagen übernommen. Der *Bielefelder Spielkarten-Verlag* wurde beispielsweise von ASS aufgekauft. Die meisten Verlage produzierten in Deutschland. Als österreichischer Verlag kann nur *Piatnik* genannt werden, der heute noch existiert.

Die meisten Märchenquartette wurden von den Verlagen *Kleefeld und Co.* und den *VSK Vereinigte Kunstanstalten L. Senkeise* produziert. Mit etwas weniger Quartetten folgen die Verlage *OBUSS Ockmann Buss und Co G.m.b.H.*, der *Verlag Eugen Schmidt K. G.* aus der DDR und der *Josef- Scholz- Verlag*. Die eigenständigen DDR-Verlage sind meist unter dem *VEB-Verlag* zusammengefasst worden, so Stork. Der Verlag *Kleefeld und Co.* wurde nach dem Krieg zur Handelsmarke für Spiele des *Franckh-Kosmos Verlag*.