

Sind Märchen im Kinder- und Jugendtheater noch zeitgemäß?

Ifant – Grundlagenausbildung Theaterpädagogik

01.10.2018

Lena Gottwald



Gliederung

1. Einleitung
2. Erklärung des Begriffs „Märchen“
 - 2.1 Geschichte des Märchens
 - 2.2 Volksmärchen
 - 2.3 Kunstmärchen
3. Argumentation
 - 3.1 Positive Argumente
 - 3.1.1 Einführung in Bruno Bettelheims „Kinder brauchen Märchen“
 - 3.1.2 Ordnung und Moral
 - 3.1.2.1 Ordnung
 - 3.1.2.2 Moral
 - 3.1.3 Märchen als Kulturgut
 - 3.1.4 Märchen als Essenz des Menschen
 - 3.1.4.1 Märchen als Genese
 - 3.1.4.2 Grundkonflikte, elementare Probleme: Menschengeschichten, die zu allen Zeiten bewegen
 - 3.1.4.3 Archetypen
 - 3.1.5 Märchen als unbewusste Therapie – Projektion und Identifikation
 - 3.1.6 Was Fantasie, Happy Ends, Vertrauen und Optimismus miteinander zu tun haben
 - 3.2 Negative Argumente
 - 3.2.1 Realitätsfern
 - 3.2.2 Fantasie als Gefahr: Entfremdung der Wirklichkeit
 - 3.2.3 Brutalität in Märchen
 - 3.3 Märchen im Kinder- und Jugendtheater
 - 3.3.1 Brutalität des Märchens im Theater
 - 3.3.2 Veraltete Geschlechterrollen des Märchens im Theater
 - 3.3.3 Alte Geschichten abstauben: Warum Märchen ins Kinder- und Jugendtheater passen
 - 3.3.4 Requisiterstarrung
 - 3.3.5 Interkulturalität
 - 3.3.6 Märchentheater als Reise mit sich selbst
 - 3.4 Erläuterung des Praxisbeispiels: Neuinszenierung des Märchens „Schneewittchen im partizipativen Theaterunterricht

- 3.4.1 Verlauf der partizipativen Stückentwicklung
- 3.4.2 Vorübephase
- 3.4.3 Probenphase
- 3.4.4 Fazit des Praxisbeispiels
- 4. Fazit
- 5. Quellenangabe

Lena Gottwald

IFANT G8

Sind Märchen im Kinder- und Jugendtheater noch zeitgemäß?

1.: Einleitung

Medien umgeben uns überall: In Form des Smartphones und des Internets, das uns überallhin begleitet und uns konstant mit jedem in Verbindung und über alles auf dem Laufenden hält, oder durch Filme und Serien, die für Unterhaltung und Weiterbildung sorgen. Wo wir gehen und stehen, sehen und hören wir Werbung. Ob wir wollen oder nicht, wir werden tagtäglich bombardiert mit unterschiedlichsten Bildern und Eindrücken, unsere Wahrnehmung wird überflutet von Farben, Geräuschen und Informationen. Wir alle profitieren von der Welt der Medien, die uns umgibt – und doch stellt sich die Frage, welche Auswirkungen das auf unsere Gesellschaft hat.

Vergleicht man die Unterhaltung und Alltagsbildung, die Kinder vor der Verbreitung der Medien tagtäglich aus ihrem Umfeld erhielten mit der von heute, so stellt sich heraus, dass übliche Beschäftigungen der Kinder meist mit Geschichten in Zusammenhang standen. Ob sie erzählt, gelesen, erfunden oder im Spiel nachgestellt wurden: Geschichten hatten eine große Rolle inne. Speziell Märchen nahmen einen großen Teil des kulturellen Erbes ein. Heutzutage erschienen derlei Erzählungen der jugendlichen Lebenswelt jedoch sehr fern. Und dennoch: unabhängig von Klassenzugehörigkeit und Nationalität bringt Jeder einen gewissen Grundstock an Kenntnis der Märchenliteratur mit, wenn auch eher vermittelt durch Hörbücher, Comics und Filme als durch Erzählen und Vorlesen.

Im Folgenden werde ich mich damit auseinandersetzen, inwiefern Märchen für das Kinder- und Jugendtheater noch zeitgemäß sind. Dabei werden vorwiegend¹ anhand der Literatur

¹<https://lektuerehilfe.de/merkmale-textsorten/epik/maerchens>

von Bruno Bettelheim („Kinder brauchen Märchen“) und Melchior Schedler („Schlachtet die blauen Elefanten“), eine Sammlung positiver und negativer Argumente in Bezug auf pädagogische Vor- und Nachteile des Märchens gegenübergestellt, um diese daraufhin auf das Theater zu beziehen. Nachdem dies an einem Praxisbeispiel verdeutlicht wird, soll im Schluss ein Fazit gezogen werden.

2.: Erklärung des Begriffs „Märchen“

Zunächst soll der Begriff des Märchens näher erklärt werden. Das Wort „Märchen“ stammt von dem mittelhochdeutschen Wort „Märe“ ab und bedeutet Nachricht und Kunde.¹ Man versteht darunter „eine kurze, mündlich oder schriftlich verbreitete Prosaerzählung, die von fantastischen Zuständen und Vorgängen berichtet. In einer zeitlich und räumlich nicht festgelegten Sphäre greifen übernatürliche Mächte in die Alltagswelt ein (...).“²

2.1.: Geschichte des Märchens

Märchenhafte Motive und Erzählformen finden sich zu allen Zeiten und in allen Regionen der Welt. Vorformen existieren etwa im [Gilgamesch-Epos](#), in der indischen Fabelsammlung Pañcatantra (vor 500 n. Chr.) oder in der christlich-mittelalterlichen [Gesta Romanorum](#). Die ersten Märchensammlungen stammen aus Italien (u. a. G. [Basiles](#) „Pentameron“ 1634–1636); zum Ende des 17. Jahrhunderts brachten besonders französische Autoren wie C. [Perrault](#) (...) Märchenstoffe in eine verbindliche Form. Übertragungen ins Deutsche durch C.M. [Wieland](#) und J.K.A. [Musäus](#) machten die Erzählform im 18. Jahrhundert auch in Deutschland populär.³ Zum Gattungsbegriff wurden Märchen im deutschsprachigen Raum aber erst, als die Sprachwissenschaftler und Volkskundler Wilhelm und Jacob Grimm die Märchen sammelten und ab 1812 in mehreren Bänden der Zusammenstellung „Kinder und Volksmärchen“ veröffentlichten.⁴

2.2.: Volksmärchen

Grundsätzlich ist zwischen Volks- und Kunstmärchen zu unterscheiden. „(...) Erst im Verlauf des 19. Jahrhunderts wurden Märchen wegen ihrer vermeintlichen Irrationalität der Kinderliteratur zugeordnet. Die Bezeichnung „Volksmärchen“ spiegelt die in der Romantik

2 <https://www.wissen.de/lexikon/maerchen>

3 <https://lektuerhilfe.de/merkmale-textsorten/epik/maerchens>

4 Friedrich-Verlag: „Schultheater“, Ausgabe 22: „Märchen“, S4

geprägte Annahme wider, es handele sich hierbei um „im einfachen Volk“ entstandene und nur mündlich weitergegebene Texte. Ein bestimmter Verfasser ist für das Volksmärchen nicht bekannt. Sprache, Stil und Aufbau sind einfach und schlicht gehalten. Der Hauptcharakter (nach dem auch oft das Märchen benannt ist)⁵ steht im Mittelpunkt einer einfachen, linearen Handlung. Ein Volksmärchen ist oft dreiteilig aufgebaut. In der Einleitung werden die handelnden Personen, der Schauplatz und der bevorstehende Konflikt vorgestellt. Im Hauptteil befindet sich die Hauptfigur in einer Not- oder Konfliktsituation und muss eine Prüfung bestehen bzw. eine Aufgabe lösen. Der Held/die Heldin kämpft auf der Seite der Guten und muss sich gegen das Böse behaupten. Er/sie gerät in eine schwierige Situation, aus der er/sie sich durch eigene Kraft oder mithilfe von anderen befreien kann. Der kurze dritte Teil schließt deshalb mit einem Happy End ab. Sie spielt in einer unbestimmten Vergangenheit und besitzen keine genaue Ortangabe. Anstelle dessen werden oft Floskeln wie „vor langer, langer Zeit in einem fernen Land“ verwendet. Allgemein sind Wendungen wie „es war einmal“ oder „und wenn sie nicht gestorben sind,...“ sehr gängig und wohl auch weithin bekannt.

Die Figuren sind meistens typisiert und leicht verständlich dargestellt. Ihr Innenleben und die psychologischen Handlungsgründe bleiben unbeachtet. Sie sind durch typische Eigenschaften gekennzeichnet, zum Beispiel der reiche König und die kluge Königin, der junge Prinz und die schöne Prinzessin, die böse Stiefmutter, die gute Fee, der hinterlistige Zauberer, die hässliche Hexe oder der gefährliche Räuber. Oft sind die Charaktere konträr und stereotypisch angelegt: feige und mutig, klug und dumm, schön und hässlich, reich und arm. Tiere und magische Gestalten treten als Hauptfiguren in den Erzählungen auf. Sie können oft sprechen und handeln wie Menschen. Sie verfügen manchmal über Zauberkräfte und agieren als Helfer. Neben den Fabelwesen spielen magische Gegenstände, wie die Siebenmeilenstiefel, die Wunderlampe oder der fliegende Teppich, die mit übernatürlichen Eigenheiten ausgestattet sind, eine entscheidende Rolle in den Erzählungen. Das Märchen läuft auf ein glückliches Ende hinaus: Das Gute gewinnt, das Böse wird bestraft. Allerdings weist der Held häufig eine Charakterschwäche auf, der er sich (neben all den anderen Schwierigkeiten, mit denen er konfrontiert wird) stellen und die er überwinden muss, um an das Ziel, oft Glück, Reichtum oder Liebe, zu gelangen. Eine zentrale Rolle spielen Reime, Lieder, Symbole, Zaubersprüche sowie magische Zahlen, beispielsweise drei Wünsche oder

5 zum Beispiel „Rotkäppchen“, „Schneewittchen“, „Der gestiefelte Kater“ oder „Hänsel und Gretel“

Rätsel, sieben Zwerge, sieben Jahre, zwölf Aufgaben oder Gesellen. Nicht zuletzt ist das Volksmärchen stark mit einer Moral verbunden, die gute und Tugendhafte Eigenschaften als Ideal vermittelt

2.3.: Kunstmärchen

(...)Das Kunstmärchen als wichtige Gattung der Romantik übernimmt Motive und Erzähltechniken des Volksmärchens, ist jedoch das Werk eines bestimmten Dichters. [Autoren sind beispielsweise] J.W. Goethe, C. [Brentano](#), E.T.A. [Hoffmann](#), W. [Hauff](#), E. [Mörike](#), T. [Storm](#) und [der in der Märchenliteratur weithin bekannte] H.C. [Andersen](#).⁶ Kunstmärchen sind kunstvoll gestaltet und oft umfangreicher und komplexer als Volksmärchen. Zwar übernimmt das Kunstmärchen viele Elemente des Volksmärchens, verfolgt jedoch anspruchsvollere literarische Ambitionen. Allem voran ist die Sprache des Kunstmärchens bilderreicher, gehaltvoller und von höherem literarischen Niveau. Auch der Aufbau ist meistens mehrdimensional und komplex, indem beispielsweise mehrere Handlungen miteinander verknüpft werden oder die chronologische Erzählweise durchbrochen wird.⁷ Im Kunstmärchen ist hinter der vom Volksmärchen übernommenen Naivität eine nur symbolisch angedeutete Welt- oder Kunstanschauung verborgen, die den einzelnen Figuren und den Begebenheiten eine tiefere Bedeutung verleiht.⁸ Kunstmärchen zeichnen sich durch ausgearbeitete Charaktere aus. Die Figuren sind vielschichtiger als die Stereotype des Volksmärchens. Ihre Handlungen sind psychologisch motiviert und sie durchlaufen eine charakterliche Entwicklung. Insgesamt ist die Innenwelt der Figuren von großem Interesse. Typisch für die Gattung ist ein innerer Zwiespalt der Hauptfigur. Spezifische Ort- und Zeitangaben sind typisch. Wie in Volksmärchen wird das Gute belohnt und das Böse bestraft, aber sie enden nicht immer mit einem Happy End. Oft verarbeiten Kunstmärchen gesellschaftliche oder politische Phänomene ihrer Zeit und schrecken dabei auch vor den Mitteln der Satire und Ironie nicht zurück. Die Kunstmärchen, die Reales und Irreales miteinander vermischen, werden zur bevorzugten Form der romantischen Dichter, weil sie die Grenzen der realen Welt überschreiten.

6 <https://www.wissen.de/lexikon/maerchen>

7 <https://lektuerehilfe.de/merkmale-textsorten/epik/maerchens>

8 <https://www.wissen.de/lexikon/maerchen>

Hier in kurzer Form eine Grafik, die eine Übersicht über die Unterschiede und Übereinstimmungen zwischen Volks- und Kunstmärchen bietet:⁹

Merkmale der Volksmärchen	Merkmale der Kunstmärchen
Mündliche Überlieferungen, kein bestimmter Autor	Bestimmter Verfasser
Typisierte Märchenfiguren, Fantasiewesen, sprechende Dinge und Tiere	Typisierte Märchenfiguren, Fantasiewesen, sprechende Dinge und Tiere
Held oder Heldin im Mittelpunkt, der /die Aufgabe oder Rätsel lösen muss	Held oder Heldin im Mittelpunkt, der /die Aufgabe oder Rätsel lösen muss
Magische Zahlen und Symbole	Magische Zahlen und Symbole
Das Gute „gewinnt“, das Böse „verliert“	Das Gute „gewinnt“, das Böse „verliert“
Einfache Haupthandlung	Binnen und Rahmenhandlung
Einfache Sprache	Bilderreiche Sprache
Einfaches Weltbild	Komplexes Weltbild
Vage Ort- und Zeitangaben	Oft Ort- und Zeitangaben
Einfache Charaktere	Mehrdimensionale Charaktere
Happy End	Kein eindeutiges Happy End
Moralisch	Satirisch, sozialkritisch

3.: Argumentation

Wenn man sich eingehender mit dem Thema Märchen beschäftigt, und mit der Frage, ob Märchen angemessene Literatur für Kinder und Jugendliche sind oder nicht, dann wird man schnell feststellen, wie stark die Meinungen dazu differieren. Vehement argumentieren

⁹ <https://lektuerehilfe.de/merkmale-textsorten/epik/maerchens>

Pädagogen, Theaterwissenschaftler, Literaturwissenschaftler, Eltern, Autoren und viele mehr gegeneinander an, um am Ende jedoch auf ihrem Standpunkt haften zu bleiben. Auch ich werde mich nun der Reihe der Argumentierenden anschließen und dabei positive und negative Aspekte abwägen, um zu einem validen Ergebnis kommen zu können. Dabei werde ich mich zunächst der Rechtfertigung der Märchen zuwenden und erst am Schluss des Argumentationsteils den Bogen zum Kinder- und Jugendtheater spannen.

3.1.: Positive Argumente

Selbst Charles Dickens betonte, „wie tief die wunderbaren Gestalten und Ereignisse der Märchen seine Persönlichkeit und seine Kreativität prägten. Wiederholt äußerte er sich voller Zorn über diejenigen, die aus unwissender, engstirniger Rationalität darauf bestehen, die Märchen vernünftelnd zu deuten, das angeblich Anstößige aus ihnen zu entfernen oder sie ganz zu verdammen, und die damit die Kinder dieser wichtigen Bereicherung ihres Lebens berauben.“¹⁰

3.1.1.: Einführung in Bruno Bettelheims „Kinder brauchen Märchen“

Viele Andere stehen mit ihm auf der Seite der Verfechter der Märchen, unter anderem Bruno Bettelheim, ein US-Amerikanischer Psychoanalytiker und Kinderpsychologe österreichischer Abstammung. Am 23. August 1903 in Wien geboren, emigrierte 1939 in die USA und war dort Professor für Erziehungswissenschaften, Psychologie und Psychiatrie an der Universität Chicago und war einer der bekanntesten Kinderpsychologen. Er starb am 13. März 1990 in Silver Springs, Maryland, USA. Neben zahlreichen anderen Werken zur Kindererziehung, schrieb er auch sein 1977 erschienenes Buch „Kinder brauchen Märchen“ oder, im Originaltitel etwas einfallsreicher und poetischer formuliert „The Uses Of Enchantment“ (zu deutsch: „Die Verwendungen von Verzauberung“). Es beschäftigt sich eingehend mit der Art, wie Märchen auf Kinder wirken, und begründet ausführlich, weshalb Märchen unerlässlich für Kinder und Jugendliche sind. Er schreibt beispielsweise: „Soll eine Geschichte ein Kind fesseln, so muss sie es unterhalten und seine Neugier wecken. Um aber sein Leben zu bereichern, muss es seine Fantasie anregen und ihm helfen, seine Verstandeskräfte zu entwickeln und seine Emotionen zu klären. Sie muss auf seine Ängste und Sehnsüchte abgestimmt sein, seine Schwierigkeiten aufgreifen und zugleich Lösungen

¹⁰ Bruno Bettelheim, 1977: Kinder brauchen Märchen, S. 31

für seine Probleme anbieten. Kurz: Sie muss sich auf alle Persönlichkeitsaspekte beziehen.“
Märchen erfüllen seiner Meinung Märchen all diese Ansprüche.

Dieses Werk erschien zu einer Zeit, als Märchen in Verruf geraten waren. Es fand (und findet auch heute noch) Anklang, weil es einerseits Märchen rehabilitiert und andererseits nachweist, dass diese zum Verständnis des kindlichen Seelenlebens beitragen. Bettelheim stützt sich dabei auf die Psychoanalyse Freuds und bietet damit die erste umfassende Studie in der Märchenforschung: Er sieht einen Zusammenhang zwischen Märchenfiguren und dem Freudschen „Es“, „Ich“ und „Über-Ich“, also Instinkt und Triebhaftigkeit, bewusster Entscheidungsführung und Gewissen.

Er weist eine Entsprechung zwischen der Märchenwelt und kindlichem Erleben und Denken nach und argumentiert dabei auf unterschiedlichen Ebenen. Er setzt die Struktur des Märchens mit dem kindlichen Denken, Märcheninhalte mit Entwicklungsaufgaben des Kindes sowie Märchenthemata mit kindlichen Entwicklungskrisen in Beziehung.¹¹

Anhand dieses Buches und mithilfe einiger anderer Texte, vor allem der bereits erwähnten Zeitschrift „Schultheater“ in der Ausgabe 22, werde ich mich nun der Argumentation zuwenden.

3.1.2.: Ordnung und Moral

3.1.2.1.: Ordnung

Wie verworren und seltsam erscheint uns die Welt manchmal in ihren unzähligen moralischen grau-Schattierungen, in den ewigen Regeln des Lebens, die dennoch ständig gebrochen werden, weil es tausend verworrene Ausnahmen gibt. Und in der Mitte wir, der Mensch, unberechenbar und verkorkst, wunderbar und schrecklich und zu allem fähig. Darauf addiere man noch das Labyrinth der Medien. Moral wird verzerrt, abnormale Zustände werden als normal verkauft, das Leben und unser Weltbild werden verzerrt. Wie schwer ist es, den Überblick zu behalten, wie sehr wünsche ich mir manchmal, dem Lärm entfliehen und mit Abstand und einem Blick aus der Vogelperspektive wieder alles ins rechte Licht rücken zu können. Gerade unser Gefühlsleben lässt uns manchmal an die Nusschale auf dem stürmischen Meer denken. Freud nutzte die Begriffe des Ichs, Es und Über-Ichs, um ein wenig Ordnung zu schaffen und um das Innenleben des Menschen sortieren zu können.

11 http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/25-2012-2/vom_Orde-Kinder_brauchen_Maerchen.pdf

Chaotisch ist die Welt auch in den Augen des Kindes. Man stelle sich vor, wie wirr die Umgebung in dem formbaren und leicht zu prägenden Kopf eines Kindes aussehen muss. Das Kind nimmt sein Umfeld jedoch zunächst einfach als chaotisch hin, weil es seine Umgebung nicht anders kennt. Später dann, wenn das Kind nicht mehr ganz so klein ist, beginnt es zu versuchen, die Welt zu verstehen. „Es setzt nun nicht mehr voraus, dass seine verworrene Weltsicht die einzig Mögliche und Richtige sei. Eine Möglichkeit, etwas Ordnung in seine Weltsicht zu bringen, besteht für das Kind darin, dass es die Dinge in Gegensätze einteilt.“¹²

Betrachten wir nun den inneren Aufruhr des Kindes. „Wie wir alle steckt auch das Kind ständig im Hexenkessel widersprüchlicher Gefühle, während aber der Erwachsene gelernt hat, diese Empfindungen zu integrieren, wird das Kind mit diesen Ambivalenzen in sich selbst nicht fertig. Es erlebt den Aufruhr von Liebe und Hass, Wunsch und Furcht als unbegreifliches Chaos. Es kann sich nicht gut und böse, gehorsam und aufrührerisch zugleich fühlen, obwohl es das ist. Da es Zwischenstadien des Grades und der Intensität nicht erfasst, sind die Dinge entweder ganz hell oder ganz dunkel. Das Kind ist entweder vollkommen heldenmütig oder ganz und gar ängstlich, der glücklichste oder der unglücklichste Mensch, (...); es liebt und hasst und kennt keine Zwischenstufen.“¹³

Genau so ist jedes Märchen aufgebaut: hier gibt es keine grau-Schattierungen, kein „vielleicht“ oder „eventuell“, keine „mildernden Umstände“. Das Märchen ist schwarz und weiß, die Figuren sind entweder dumm oder klug, schön oder hässlich, in allererster Linie jedoch entweder „abgrundtief böse oder von selbstloser Güte. Ein Tier ist entweder reißend gefährlich oder der beste Freund und Helfer. Jede Gestalt ist im Grunde eindimensional, so dass das Kind ihre Handlungen und Reaktionen leicht begreifen kann. Mit einfachen, direkten Bildern hilft das Märchen dem Kind, seine vielschichtigen, ambivalenten Gefühle zu entwirren, sodass sie nicht mehr ein großes Durcheinander bilden, sondern einzeln ihren Platz bekommen.“¹⁴ In diesem Sinne holt das Märchen das Kind genau da ab, wo es steht.

In der Art und Weise, wie das Märchen die Welt schildert, vermittelt es dem Kind eine Vorstellung davon, wie es das Chaos in seinem Innern ordnen kann.

¹² Bettelheim, S. 87

¹³ Bettelheim, S. 87 f.

¹⁴ Bettelheim, S.88

Wunderbar zusammengefasst wird das System des Ordens durch Gegensätze in einer allseits bekannten Geschichte: Die Schöpfung der Welt durch Gott. Am Anfang war Chaos, und die Welt wüst. Gott scheidet Licht und Finsternis voneinander, Wasser und Land usw. und Ordnung entsteht.

3.1.2.2.: Moral

Ein Merkmal des Volksmärchens ist der starke Verbund mit Moral: Gute und tugendhafte Eigenschaften werden gepriesen. Wer arbeitsam, mutig, freundlich, genügsam, hilfsbereit und/oder ehrlich ist, der wird belohnt (ob von einer guten Fee oder nur dadurch, dass das Schicksal den Helden am Ende zum Happy End führt). Wer dagegen beispielsweise eifersüchtig wie die Königin in Schneewittchen, gierig wie Pechmarie aus Frau Holle, überheblich oder grausam ist, der wird bestraft, oft sogar mit dem Tod, und das meist nicht besonders schonend (man erinnere sich an die Königin aus Schneewittchen, die sich bei der Hochzeit Schneewittchens und des Prinzen in verzauberten, glühend heißen Pantoffeln zu Tode tanzen muss).

Nun reicht eigentlich schon die Tatsache, dass der Protagonist gut und der Antagonist böse ist. Automatisch identifiziert sich das Kind beim Lesen oder Hören mit dem Helden der Geschichte, zumal sie meist aus der Sicht des Protagonisten geschildert wird und der Plot dessen Reise folgt - und wer möchte nicht der Held einer Geschichte sein?

Unbewusst und ohne dass das Kind von irgendwem zu hören bekommen müsste, was die richtigen Verhaltensweisen sind, übernimmt es Charakterzüge und Eigenheiten der Helden aus den Märchen als Ideal. Es lernt, wie Andere zu behandeln sind, wie die richtige Arbeitsmoral aussehen sollte. Schneewittchen darf bei den sieben Zwergen wohnen bleiben, weil es die Hausarbeit erledigt: Es muss putzen, waschen, kochen und alles sauber und reinlich halten, und obwohl es als Prinzessin aufgewachsen ist, willigt es sofort ein und erledigt seine Aufgaben ordnungsgemäß. Faulheit hingegen wird in den meisten Märchen am Ende mit irgendeiner Art Bestrafung geahndet.

So vermitteln unterschiedliche Märchen unterschiedliche Aspekte des richtigen Handelns. Sie vertreten eine klare und geradlinige Moralvorstellung, die abfärbt.

3.1.3.: Märchen als Kulturgut

Wie alt und tief verwurzelt Märchen in der Geschichte des Menschen sind, wurde bereits erwähnt. Der Anthropologe Jahmsid J. Tehrani und die Völkerkundlerin Sara Graca da Silva erforschten gemeinsam den Ursprung und das Alter von unterschiedlichsten Märchen. Laut

ihnen haben 50 Geschichten mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 Prozent schon im Gemeinindoeuropäischen existiert. Das war die letzte Stufe vor der Trennung in verschiedene Sprachfamilien. Die Indoeuropäische Welt reichte von Indien bis Skandinavien. Bei 31 Märchen liege diese Wahrscheinlichkeit sogar über 70 Prozent.

„Wir finden es bemerkenswert, dass diese Geschichten so lange überlebt haben, ohne aufgeschrieben worden zu sein. Sie wurden erzählt, bevor es Englisch, Französisch und Italienisch überhaupt gab. Möglicherweise wurden sie in einer ausgestorbenen indoeuropäischen Sprache erzählt.“, so Tehrani.

Das Alter „Rumpelstilzchens“ schätzen sie auf 4000 Jahre ein, etwa 5000 Jahre alt ist das Märchen „Hans und die Bohnenranke“. Es ist vor allem in England unter dem Titel „Jack and the Beanstalk“ bekannt. Das weniger bekannte Märchen „Der Schmied und der Teufel“, das in den „Kinder- und Hausmärchen“ der Gebrüder Grimm nur in der Erstauflage stand, wurde ihnen 1812 von Marie Hassenpflug erzählt. Tehrani und da Silva datieren die Entstehung der Geschichte auf die Zeit vor 6000 Jahren. Damit ist dieses wohl eines der ältesten, heute noch bekannten Märchen. Die Grundhandlung, die in der indoeuropäischen Welt von Indien bis Skandinavien auftaucht, schildere den Handel eines Schmieds mit einem böartigen übernatürlichen Wesen (das kann der Teufel, ein Dschinn oder der Tod sein). Der Schmied verkauft seine Seele, um Zauberkräfte zu bekommen, die er dann wiederum nutzt, um den dämonischen Widersacher auszutricksen.¹⁵

Märchen tragen also buchstäblich Jahrtausende in sich, in denen sie von Mund zu Mund gegeben wurden, um schließlich aufgeschrieben zu werden. Sie waren – und sind – so ein großer Teil der Geschichte und des Lebens der Menschen, dass sie mit Fug und Recht als gewaltiges kulturelles Erbe zu bezeichnen sind. Nicht nur ein deutsches Erbe für deutsche Kinder, sondern eine Sammlung von Geschichten, die sich über Europa und dessen Grenzen hinaus erstrecken. Beispielsweise „Rotkäppchen“ stammt eigentlich aus Frankreich und ist dort als „le petit chaperon rouge“ bekannt. „Simeliberg“ erzählt verkürzt die Geschichte von Alibaba und den 40 Räubern aus 1001 Nacht, und stammt dabei aus dem Orient.

Macht man sich bewusst, dass Märchen ein Schatz von unterschiedlichsten Geschichten aus den unterschiedlichsten Kulturen sind, nehmen sie gleich einen anderen Stellenwert ein.

Wäre es nicht eine Schande, diesen Kultur-Fundus Kindern vorzuenthalten? Einen Teil der menschlichen Geschichte, also auch ihrer Geschichte, einfach verloren gehen zu lassen?

¹⁵ <https://www.welt.de/kultur/article151369664/Warum-die-Brueder-Grimm-doch-recht-hatten.html>

Diese Erzählungen, die wir heute Märchen nennen, die über Jahrtausende hinweg weitergegeben wurden, sind unter anderem das älteste Kulturgut des Menschen.

3.1.4.: Märchen als Essenz des Menschen

3.1.4.1.: Märchen als Genese

So wie diese Geschichten immer und immer wieder weiter gegeben wurden, wurden sie verändert, angepasst – je nachdem, was den Leuten gefiel, was sie gerade beschäftigte. Unzählige Geschichten wurden vergessen, einfach weil sie nicht ansprechend genug waren, weil es nichts war, was den Mensch auf Dauer fesseln konnte. Man könnte das poetische Biologie nennen: Mutation und Selektion auf literarischem Boden.

Dadurch, dass Märchen nicht von nur einem Menschen erfunden wurden, sondern eine Genese aus ständigem Weitererzählen sind und weil sie die Veränderung und Formung durch viele Mänder unterlaufen haben, stellen Märchen ein Konzentrat des menschlichen Empfindens dar. Der amerikanische Mythenforscher Joseph Campbell fasst das wunderbar in den Worten zusammen, Märchen seien „nicht von einem Gehirn erdacht, sondern von einem Herzen erfahren.“

3.1.4.2.: Grundkonflikte und Elementare Probleme

Märchen sind also durch das Sieb der Zeit gegangen, ihre „Evolution“ führte dazu, dass sie Themen behandeln, die ihre Hörer fesseln. Was mag das für ein Stoff sein, der das Interesse so vieler Menschen weckt, dass ein Märchen sich über Jahrhunderte hinweg weiterverbreiten kann? So viele Personen aus unterschiedlichen Epochen, Kulturen, aus verschiedensten sozialen Schichten – was ergreift sie? Was vereint sie? Es ist die Menschlichkeit, die ihnen zugrunde liegt.

Was alle Märchen teilen, ist die Beschäftigung mit den immer und immer wiederkehrenden Wendungen des menschlichen Lebens. Liebe, Verlust, Hoffnung, Angst, Tod, das „sich-beweisen-müssen“ vor den Eltern und eine Reise, die zur Selbstständigkeit führt. Der ewige Kampf des Guten gegen das Böse und am Ende die Geheimzutat des Happy Ends. Denn auch das ist etwas, was jeder Mensch in seinem Inneren trägt: Die Hoffnung darauf, dass am Ende alles gut wird, dass das unendlich erscheinende arbeiten und kämpfen sich lohnt.

Märchen sind also eine Essenz dessen, was den Mensch ausmacht, was ihn beschäftigt. Sie behandeln Grundkonflikte und elementare Probleme, die es zu jeder Zeit und in jeder Gesellschaft gegeben hat: Schwellen- beziehungsweise Übergangssituationen, Geschichten von Ablösungen scheinbar übermächtiger Autoritäten und deren Glaubenssätzen, die in

Form von Ratschlägen, Flüchen, Zaubersprüchen und Verwünschungen formuliert sind. Bewährungsproben, bei denen man über sich selbst hinauswachsen muss. Auch gesellschaftliche Schwierigkeiten werden thematisiert: Die Schere zwischen arm und reich, die Geldnot und Entbehrungen mittelloser Leute, Hunger, dysfunktionale Familien, Tyrannei und Unterdrückung, der Kampf um Freiheit. Diese Aufzählung stellt nicht den Anspruch an Vollständigkeit, denn dem könnte sie nicht gerecht werden. Würde man den Versuch anstellen, die Vielfalt der in Märchen behandelten Themen zu umfassen, würde man gleichzeitig versuchen, den Mensch und das Leben auf dieser Welt auf den Punkt zu bringen. Folgender Satz kommt dem jedoch sehr nahe: „Deshalb berühren Märchen einen Kern, der nicht im Kopf, sondern viel tiefer angesiedelt ist: Bei den Ängsten, Sehnsüchten und Wünschen.“¹⁶

Arbeiten wir einige Beispiele durch: „Hänsel und Gretel“ nimmt sich zum einen Armut und Hunger und zum anderen die Angst vor dem Ausgestoßen-werden vor. Es spricht die Verlustangst jedes Kindes und Menschen an.

„Schneewittchen“ symbolisiert unter anderem eine dysfunktionale Familie: Die Stiefmutter neidet der Tochter ihre Schönheit, vielleicht auch die Aufmerksamkeit, die der Vater ihr schenkt. Auch Schneewittchen wird ausgestoßen und muss sich alleine bewähren.

„Rotkäppchen“ vertritt die Angst vor dem Schatten, vor den Monstern, die sich im Wald verstecken, und vor allem auch die Angst davor, dass geliebten Menschen etwas widerfährt.

„Sie sind vielschichtige Geschichten für jedermann. Sie deuten die Welt, das eigene Leben, in ihnen spiegeln sich Kulturen und Lebenswelten. (...) Märchen sind Schlüssel zur Welt (...).“¹⁷

3.1.4.3.: Archetypen

Diese universellen Themen nennt man auch archetypisch. Ein Archetyp ist die Urform, der Inbegriff, das Musterbild. Märchen behandeln jedoch nicht nur archetypische Themen, sondern auch archetypische Rollen. Immer wieder kommt die Figur des starken jungen Mannes vor: der Archetyp des Helden, des „Ritters in goldener Rüstung“, (obwohl er diese nicht zwangsläufig tragen muss), der junge Prinz. Mit Stärke, einem guten Herz und Mut siegt er über alles, was sich ihm in den Weg stellt. Ein Beispiel hierfür ist das Märchen „Der starke Hans“, in dem Gleichnamiger die Rolle des besagten archetypischen Helden

¹⁶ Zeitschrift Schultheater, S. 38

¹⁷ Zeitschrift Schultheater, S. 39, Angelika B. Hirsch

übernimmt. Andere Exempel sind „Dornröschen“, „Rapunzel“ oder jegliche andere Märchen, in denen der Prinz der armen Jungfrau in Nöten zur Hilfe eilt.

Musterbilder für die böse Stiefmutter, die immer und immer wieder in Märchen auftaucht, sind zum Beispiel Aschenputtels Stiefmutter, die Königin in „Schneewittchen“ oder auch die Stiefmutter in „Hänsel und Gretel“, die ihren Mann ausschickt, um die Kinder im Wald auszusetzen. Auffallend ist, dass die Rolle des Vaters dabei grundsätzlich sehr blass und inaktiv bleibt. Wenn überhaupt, wehrt er sich nur sehr verhalten gegen die schlechte Behandlung seines Kindes oder seiner Kinder. Man überlege, dass Niemand sich an einen Einspruch des als „gut und weise“ beschriebenen Königs erinnern kann, als die Königin ihren Jäger ausschickt, um Schneewittchen zu töten. Warum sich keiner an seine im Veto erhobene Hand erinnert? Richtig, weil es dieses Veto nicht gab. Eine ähnliche Rolle wie die Stiefmutter nimmt die Hexe oder die Zauberin ein, die in Märchen ständig einen Auftritt hat. Wie die böse Stiefmutter auch, ist sie fast ausschließlich Gegenspieler für eine weibliche Protagonistin. „Rapunzel“ bietet auch hierfür ein Paradebeispiel.

Der Archetyp der Jungfrau in Nöten, oft eine Prinzessin, reiht sich mit in die wiederkehrenden Motive des Märchens ein. „Schneewittchen“ bietet auch hier ein Beispiel par excellence. Auch „Dornröschen“, „Rapunzel“ oder neben vielen anderen auch das Mädchen aus „Rumpelstilzchen“, das im Verlaufe des Märchens zur Königin wird.

Dadurch, dass diese Rollen immer ähnlich gezeichnet sind, jedoch nie näher auf ihr psychisches Innenleben oder ihre Handlungsmotive eingegangen wird und sie entweder namenlos oder mit einem einfachen oder nur ihre Person bezeichnenden Namen ausgestattet sind, kann der Leser oder Zuhörer (in unserem Fall das Kind) die Märchenfiguren perfekt auf die Menschen in seinem Leben zuschneiden. „Durch die archetypischen Konstellationen in Märchen und durch die im europäischen Raum gleichbleibenden Märchenmotive erfährt das Kind in uns die Grundgesetze der Existenz. Leben und Tod, Geschlechtlichkeit, Gut und Böse, Disharmonie und Harmonie werden in Märchen (...) dargestellt.“¹⁸

„Die ungeheure psychische Wirkungskraft der Märchen rührt daher, weil die selbigen, sowie der große Mythos der Menschheit selbst, Archetypen der Psyche sind. Deshalb weisen sowohl Märchen, als auch der Mythos überall auf der Welt und in allen Zivilisationen die

18 <https://irish-fairies.jimdo.com/archetypen-in-m%C3%A4rchen-in-sagen-im-mythos-ihre-ausformulierung-in-der-europ%C3%A4ischen-erz%C3%A4hlkultur/>

gleichen Grundstrukturen auf. Eine Grundstruktur und auch Archetyp ist die Bewährung des Helden und seine/ihre Entwicklung zum Besseren.“¹⁹

3.1.6.: Märchen als unbewusste Therapie – Projektion und Identifikation

Märchen haben einen unglaublich großen Symbolgehalt, der oft unterbewusst erfahren wird oder bei genauerer Analyse aufgedeckt werden kann. Je nach Blickwinkel kann dieser Symbolgehalt anders sein, die Perspektive ist für jeden unterschiedlich und ändert entsprechend den metaphorischen Inhalt des jeweiligen Märchens.

Wir interessieren uns in diesem Fall allerdings für den unbewussten Zugang zu den tieferen Bedeutungen der Märchen, denn dies ist der Punkt, an dem das Kind steht.

Durch die Wirkung der eben erwähnten Archetypischen Rollen und vor allem Situationen haben Kinder die Möglichkeit, Märchen ihrer eigenen psychischen Situation oder Problemen, zu denen sie eine Lösung finden wollen, anzupassen. Nun analysieren Kinder Märchen nicht so, wie es in dieser Arbeit getan wird. Bruno Bettelheim vergleicht Märchen mit Träumen: sie helfen, unterbewusste Spannungen in der Fantasie aufzuarbeiten.²⁰

Man kann sie auch als Spiegel des Unterbewussten sehen: ohne es aktiv zu leiten, sucht sich das Kind eine Situation im Märchen, die auf die Seine passt. Wie der Held der Geschichte immer einen Ausweg findet, der jedoch nicht spezifisch, sondern oft allgemeingültig ist, so hilft das auch dem Kind, weil „[es] zu eigenen Lösungen kommt (...). Der Inhalt des ausgewählten Märchens hat für gewöhnlich nichts mit dem äußeren Leben des [Kindes] zu tun, aber sehr viel mit seinen inneren Problemen, die unverständlich und deshalb unlösbar erscheinen.“²¹

Märchen machen sich dabei mit uns auf eine Reise, sie schleichen sich ein, ohne dass wir es merken, sie sind verdeckte Universallösungen für Universalprobleme „ (...) und [sind] deshalb insbesondere für Kinder und Jugendliche auch Schlüssel zum eigenen Leben.

Märchen eröffnen Möglichkeiten, sie geben keine Rezepte. Sie ermutigen und machen stark. (...) Sie lassen sich (auf Dauer) nicht instrumentalisieren, sondern führen ihr munteres Eigenleben jenseits aller pädagogischen Absicht.“²² Max Lüthi, Schweizer

19 <https://irish-fairies.jimdo.com/archetypen-in-m%C3%A4rchen-in-sagen-im-mythos-ihre-ausformulierung-in-der-europ%C3%A4ischen-erz%C3%A4hlkultur/>

20 Bettelheim, S.76

21 Bettelheim, S. 33

22 Zeitschrift Schultheater, S. 39, Angelika B. Hirsch

Literaturwissenschaftler und Märcheninterpret, drückte das treffend mit folgenden Worten aus: „Märchen sind dichterische Weltbewältigung.“²³

3.1.7.: Was Fantasie, Happy Ends, Vertrauen und Optimismus miteinander zu tun haben

Der letzte, aber womöglich wichtigste Punkt in der Erörterung der positiven Aspekte des Märchens, soll von den Worten Gilbert Keith Chestertons, einem englischen Schriftsteller und Journalist, eingeleitet werden: „Meine erste und letzte Philosophie, auf die ich mich mit ungebrochener Sicherheit verlasse, habe ich in der Kinderstube gelernt... Woran ich damals am unbedingtesten glaubte, woran ich auch jetzt noch am unbedingtesten glaube, das sind die Märchen.“

Was meint er damit?

Nun, es könnte vielfältig interpretiert werden, hier soll es jedoch der Aussage dieses Abschnitts dienen: die Philosophie des Märchens ist Optimismus. Das Happy End des Märchens kommt, auf die Realität umgemünzt, einer positiven Grundeinstellung zum Leben gleich. Der Held des Märchens widersteht jedweden Problem und schafft es, trotz jeder Gefahr und jeder Hürde, die ihm in den Weg gelegt wird, sein Ziel zu erreichen. Kinder, die diese Geschichten lesen, wachsen mit einem Grundvertrauen in sich selbst auf. Das ist kein „Es wird schon alles gut werden.“, sondern ein „Ich weiß, dass ich alles schaffen kann, was ich will.“.

Fantasie, die unterstützt wird, gibt dem Kind die Möglichkeit, sich ein Ziel vorzustellen – und nicht nur das, sondern auch einen Weg, um Dieses zu erreichen.

Chesterton glaubt also mit der Philosophie des Märchens an **Hoffnung, Zuversicht und Willenskraft**. Dieser als so wichtig titulierte Absatz mag recht kurz erscheinen, allerdings wird dieses Thema im nächsten Teil, nämlich in der Auseinandersetzung mit negativen Argumenten im Zusammenhang mit Märchen für Kinder und Jugendliche, noch zu Genüge dargelegt werden.

3.2.: Negative Argumente

Melchior Schedler, geboren 1936 in Oberammergau, ist ein deutscher Hörspielautor, Theaterschriftsteller und Maler. Seine Position kann man wohl als das krasse Gegenteil zu Bruno Bettelheims feuriger Begeisterung für Märchen bezeichnen: Mit einer vor Ironie triefenden, oft etwas aggressiv, meist aber mindestens barsch wirkenden Sprache kritisiert er in seinem 1973 im Beltz-Verlag erschienen Buch „Schlachtet die blauen Elefanten!“

²³ Zeitschrift „Schultheater“, S.38

grundsätzlich die meiste beliebte Kinderliteratur, aber vor allem die „Kindertümlichkeit“, wie er es bezeichnet. Dabei würde die Welt rosa angestrichen werden, weil man den Kindern diese fälschlicherweise nicht so zeigen dürfe, wie sie wirklich sei.²⁴ „Das meiste, was sich auf unserer Welt so tummelt, lässt man überhaupt gleich ganz weg und ersetzt es durch Putzigkeiten, wie etwa Gurkenkönige [oder] fliegende Lokomotiven (...). Falls zwischen diesen Fantasiegestalten Lücken bleiben sollten, durch die das Kind Wirkliches sieht, so dichte man diese mit blauen Elefanten ab, die bekanntlich viel Platz einnehmen und nur sehr langsam von der Stelle gehen, für unsere Zwecke also bestens geeignet sind.“²⁵

Man zieht aus Schedlers Buch, dass er kritisiert, wie Vieles beschönigt, verzaubert und bunt gemacht werde, um das arme Kind ja nicht zu erschrecken. Man ist dazu geneigt, ihm zuzustimmen – allerdings nur im Bezug auf Fernsehsendungen wie die „Teletubbies“ und ähnlichen gehaltlosen Kram, die nun wirklich zur Verdummung und zu nichts sonst beitragen.

Allerdings verteufelt Schedler auch Otfried Preußler und Michael Ende, weil sie Kinder dazu brächten „sich hinaus [zu] träumen aus der realen Welt, um sie sich selbst und ihren angemäßen Besitzern zu überlassen. Fantasie, so begriffen, ist eine Droge (...).“²⁶

Man fühlt sich hier wiederum genötigt, in einen Rachefeldzug für die Helden der Kindheit zu ziehen: Hätte Schedler sich beispielsweise eingehend mit „Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“ auseinandergesetzt, das er aufs Härteste kritisiert, so wüsste er, dass ebenjenes ein Meisterwerk an Metaphern und Lebensweisheiten ist. Man betrachte nur „Frau Mahlzahns“ Verwandlung in einen goldenen Drachen der Weisheit und ihre letzten Worte vor dem Schlaf, der sie transformiert: „Ich habe auf euch gewartet. Versteht ihr, das Böse ist nur dazu da, besiegt zu werden.“ Ende übt auch Kritik an dem modernen Schulsystem, bei dem es nur um Leistung geht: Zuckerbrot und Peitsche, ein System, bei dem bestraft wird, und Erfolg nur auf der Basis von Angst vor dem Versagen erbaut wird. Herr TurTur, der Scheinriese, der nur aus der Ferne übermenschlich groß wirkt, gibt Jim folgende Worte mit auf den Weg: „Deshalb sage ich, ich bin ein Scheinriese. Genauso, wie man die anderen Menschen Scheinzwerge nennen könnte, weil sie ja von Weitem wie Zwerge aussehen, obwohl sie es gar nicht sind.“ Dinge, die von fern betrachtet bedrohlich

24 Melchior Scheder, 1973: Schlachtet die blauen Elefanten, S.9

25 Schedler, S.10

26 Schedler, S.50

aussehen, muss man oft einfach mutig an sich herantreten lassen und sie stellen sich als Segen, als Freund heraus. Im selben Atemzug überraschen einen manche Menschen oft mit dem, was in ihnen steckt, obwohl man es auf den ersten Blick nicht sieht.

Wer nun den pädagogischen Wert hierin nicht erkennt, der ist wohl schwer mit viel zu viel Dioptrin und einem Myokard aus härtestem Stein geschlagen. „Du humorloser Kinderfeind!“, schimpft Rainer Hachfeld, ein Kinderstückschreiber, in einem Brief an Melchior Schedler. Man ist geneigt, sich ihm mit einem anerkennenden Schulterklopfen anzuschließen.

Nach diesem kleinen (aber durchaus nötigen) Ausflug also zurück zum Märchen.

3.2.1.: Realitätsfern

Der erste Punkt, der in aller Ausführlichkeit nicht diskutiert, sondern von vornherein widerlegt werden soll, steht mit diesem Exkurs in die Welt Jim Knopfs eng in Verbindung: Schedler kritisiert, dass Märchen nicht in realitätsgetreuen Welten spielen. Märchen können als Instrumente bürgerlicher Repression Heranwachsenden falsche Vorstellungen und Einstellungen vermitteln.

Er meint, Märchen wären keine Geschichten, die „gleich nebenan“ spielen, beispielsweise „in einer Arbeiterfamilie mit drei Kindern und einem Monatseinkommen unter 900 Mark“.²⁷ Warum das falsch ist, kann an einigen kurzen Beispielen gezeigt werden. „Hänsel und Gretel“ kommen aus einer armen Familie, die ihre Kinder nicht mehr ernähren kann, und sie deshalb aussetzt. Schneewittchen wird von ihrer Stiefmutter verstoßen und beinahe ermordet, im Märchen „Das Mädchen mit den Schwefelhölzchen“ sitzt ein armes Mädchen im Winter an den Straßen und erfriert am Ende. Märchen stellen die Realität hart dar, nur in wenig spezifizierten Beschreibungen der Lokalität und Zeit, die allerdings nur fördert, dass das Kind sich selbst vorstellen kann, wo die Geschichte spielt.

Bettelheim widerspricht Schedlers Argumenten, indem er erklärt, dass Kinder, wenn ihnen nur „wirklichkeitsgetreue“ Geschichten erzählt werden und die Fantasie und Vorstellungskraft zurückbleiben, glauben können, dass ihre innere Wirklichkeit, ihre Vorstellungen, ihre Gedanken und Gefühle, die nicht greifbar sind, für ihre Eltern nicht wichtig oder unannehmbar sind. Das Kind verliert den Mut, sich anzuvertrauen, entfernt sich von sich selbst und Vertrauenspersonen, es verliert Nähe zu sich und anderen. Vertrauen ist

²⁷ Schedler, S. 10

die Basis für alles. Vertrauen in sich, in die Welt, und in die Menschen um sich.²⁸ Er räumt ein, „realistische Geschichten für Kinder abzulehnen wäre genauso töricht, wie wenn man die Märchen verbannen würde; beide haben einen wichtigen Platz im Leben des Kindes.“²⁹

3.2.2.: Fantasie als Gefahr: Entfremdung der Wirklichkeit

Ein immer wiederkehrender Streitpunkt ist, ob man Kindern früh genug beibringt, zwischen Realität und Fantasie, zwischen Lüge und Wahrheit zu unterscheiden. Die Angst besteht darin, dass die Fantasie der Kinder zur Realität wird, Märchen seien ungesund, weil sie kein wahrhaftiges Bild des Lebens schildern. Hier sollen einige Zitate von Bruno Bettelheim und anderen Persönlichkeiten die Aufgabe der Gegenargumentation übernehmen.

„Manche Menschen behaupten, Märchen schilderten kein ‚wahrhaftiges‘ Bild des Lebens und seien deshalb ungesund. Dass ‚Wahrheit‘ im Leben des Kindes etwas anderes ist als im Leben des Erwachsenen, kommt ihm nicht in den Sinn. Sie erkennen nicht, dass das Märchen nicht die äußere Welt und Realität beschreibt. Es ist ihnen auch nicht klar, dass kein gesundes Kind annimmt, das Märchen schildere die Welt realistisch.“

Bruno Bettelheim³⁰

„Das kleine Mädchen stellt sich vor, es sei eine Königstochter und lebe in einem Schloss, es malt sich diese Vorstellung in seiner Fantasie aus, aber wenn die Mutter zum Essen ruft, weiß es, dass es keine Königstochter ist.“

Bruno Bettelheim³¹77

„Eine solche Sicht ist weit davon entfernt, den Menschen daran zu hindern, später eine rationalere Welterklärung zu finden; sie bietet vielmehr Sicherheit zu der Zeit, da diese am meisten benötigt wird. Eben diese Sicherheit lässt zur richtigen Zeit dann eine wahrhaft rationale Weltsicht erwachsen“

Bruno Bettelheim³² 61

„Es ist nicht schädlich, wenn man der Fantasie erlaubt, dass sie einen eine Zeit lang gefangen nimmt, wenn man nur nicht für immer in ihr verstrickt bleibt. Am Ende der Geschichte kehrt der Held wieder in die Wirklichkeit zurück – in eine Wirklichkeit voller Glück, aber ohne Zauber.“ Bruno Bettelheim³³75

28 Bettelheim, S.77

29 Bettelheim, S. 66

30 Bettelheim, S. 135

31 Bettelheim, S. 77

32 Bettelheim, S.61

33 Bettelheim, S. 75

*„Märchen erzählen Kindern nicht, dass Drachen existieren. Denn das wissen Kinder schon.
Märchen erzählen den Kindern, dass Drachen getötet werden können.“
Gilbert Keith Chesterton*

*„Ich stellte mir niemals vor, der Drache sei von der gleichen Art wie das Pferd. Auf dem Drachen stand das Zeichen „aus dem Märchenland“ sichtbar geschrieben. In welcher Welt er auch lebte – es war die andere Welt...ich sehnte mich mit tiefer Sehnsucht nach Drachen. Natürlich wünschte ich mir in meinem schüchternen Körper nicht, sie in der Nachbarschaft zu haben und sie in meine relativ sichere Welt eindringen zu lassen.“
J.R.R. Tolkien*

Schedler benutzt Alfreds Brauners Zitat: „Die besten Erzähler sind die Realisten. Diejenigen, die dafür kämpfen verstehen, dass ihre Erzählung Wirklichkeit wird.“ als Vorwort zu seinem Buch. Dieses Zitat soll hier gegen ihn verwendet und in eine ganz andere Richtung ausgelegt werden. Denn was ist eine realistisch erzählte Geschichte anderes als Fantasie? Durch Fantasie werden Erzählungen erst wahr, und was ist eine Erzählung ohne Fantasie? Fantasie ist nichts anderes als die Paarung von Intelligenz und Vorstellungsvermögen. Wie sollen Kinder zukünftig „realistisch“ erzählen, wenn ihnen der Zugang zu freier Vorstellungskraft verwehrt wurde, weil man sie vor einer „rosa angemalten Welt“ schützen wollte? Das wollen Märchen nicht. Märchen stellen die Welt nicht verschönt oder gar verniedlicht dar, Märchen erzählen Geschichten in den Farben des Lebens und der Fantasie, und sie haben die wunderbare Eigenschaft, Kindern Vertrauen in ihre Zukunft zu geben. Was für einen Sinn hat das eigene Leben, wenn man nicht das Vertrauen hat, dass am Ende alles gut wird? Es geht nicht darum, den Kindern eine heile Welt vorzumachen, sondern darum, ihnen den Glauben daran zu schenken, dass sie selbst der Held sein können, dass sie jede Widrigkeit und jedes Hindernis, das das Leben ihnen vor die Füße wirft, meistern können. Wenn wir ehrlich zu uns selbst sind, wollen wir dann nicht immer noch alle Helden sein? Wollen wir nicht gut sein? Ja, wir wollen, aber versuchen wir es auch wirklich? Würden wir stärker an uns glauben, wenn wir Vertrauen hätten, dass wir am Ende immer stark genug sind, uns zu erheben? Was hätte noch Macht über uns, was würde uns einschränken? Nichts. Wir wären frei.

Ist es nicht das, was wir alle unseren Kindern mit auf den Weg geben wollen? Vertrauen in sich selbst, der Glaube daran, dass sie der Held sein können. Märchen sorgen für eine positive, optimistische Grundeinstellung zum Leben

3.2.3.: Brutalität in Märchen

Ein Punkt, der immer wieder kritisiert wird, ist die Brutalität, die in den Märchen dargestellt wird. Die Gewaltdarstellungen, v. a. in den Erzählungen der Gebrüder Grimm, spielen in

märchenkritischen Debatten eine zentrale Rolle. So wird argumentiert, Märchen legitimierten Gewalt, indem sie aggressive Lösungsmuster anböten. Aus pädagogischer Perspektive wird vermutet, dass die dargestellte Gewalt Aggressionen und Ängste bei Kindern hervorrufen könnte.³⁴ Ein legitimer Punkt – zumal Märchenbücher ursprünglich nicht für Kinder verlegt wurden. Jedoch muss man mit in Betrachtung ziehen, dass eine der größten Ängste des Kindes die vor sich selbst ist. Wenn es wütend ist, kann es vorkommen, dass das Kind die Eltern am liebsten umbringen würde, und das ist ihm bewusst. Es hat Angst vor diesen tiefen, dunklen Wassern in seinem Innern. Wenn diese Seite von ihm, diese Seite der Welt, nur totgeschwiegen und niemals verarbeitet wird, kann dieses Monster auch nicht bekämpft werden. Seine Unsicherheit und Angst vor sich selbst wachsen dabei, und ihm wird nicht klar, dass das ein Teil eines jeden Menschen ist: Die dunkle Seite. Märchen allerdings reden von Monstern und vor allem davon, wie sie besiegt werden können. Sie sagen dem Kind, dass das Dunkle in ihm normal ist und es keine Angst vor sich selbst haben muss. Es ist nicht böse, nur weil es solche Gedanken hegt.

Weitere Aspekte dieses und anderer kritischer Argumente sollen im nun folgenden theaterpädagogischen Teil über die Sinnhaftigkeit von Märchen im Kinder- und Jugendtheater näher betrachtet werden

3.3.: Märchen im Kinder- und Jugendtheater

3.3.1.: Brutalität von Märchen im Theater

Betrachtet man die Verarbeitung von brutalen Szenen im Theater, so kann man sagen, dass Blutbäder und derlei nur bis zu einem gewissen Grad dargestellt werden können und im Falle des Kinder- und Jugendtheaters auch nicht dargestellt werden wollen. Es geht hier nicht um die detaillierte Darstellung von Gewalt - anders als in vielen Filmen, die sich viel eher besorgniserregend auf die Psyche eines Kindes auswirken.

Im Märchen allerdings geht um das Happy End: darum, dass das Gute siegt und das Böse unter Umständen auf irgendeine Art und Weise bestraft wird. Im Vordergrund steht jedoch, dass der Held oder die Heldin den Sieg errungen hat, wenn man den Widersacher nur still und heimlich verschwinden lassen würde, so würde kein Kind fragen, warum der bösen Hexe nicht die Haut abgezogen wurde. Vornehmlich ist dem Kind wichtig, dass der Protagonist, die Figur, mit der es sich identifiziert, am Ende der Geschichte glücklich ist.

34 http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/25-2012-2/vom_Orde-Kinder_brauchen_Maerchen.pdf

Als Kind fühlt man sich nicht von der Vorstellung, die Königin in Schneewittchen tanze sich in ihren heiß glühenden Schuhen zu Tode, geängstigt: Tod und Leben werden als ganz normal dargestellt, und dadurch, dass Ereignisse so kurz und einfach erzählt werden, stellt man sich nicht Blut, verbrannte Füße und Grausamkeiten vor. Rumpelstilzchen zerreißt sich selbst in zwei Teile und verschwindet: man malt sich als Kind dabei nicht aus, wie Gedärme durch die Luft fliegen, sondern man nimmt es so hin, wie es ist. Rumpelstilzchen vergeht und die böse Königin stirbt.

3.3.3.: Veraltete Geschlechterrollen des Märchens im Theater

Ohne Zweifel bilden viele Märchen kein besonders gutes emanzipatorisches Vorbild: Die Jungfrau in Nöten ist hilflos und muss sich vom starken Mann retten lassen, die Aufgaben der Frau im Haus sind das putzen und sauber machen, grundsätzlich beschäftigt sich Königin nur mit Sticken, wobei sie sich in den Finger sticht und das Blut in den Schnee fällt, und danach hat sie über nichts anderes zu sinnieren, als dass ihre Tochter schön sein möge wie Blut, Schnee und Ebenholz. Nein, in Märchen wird dem Mädchen von heute nicht vermittelt, dass es egal ist, wie sie aussieht – die schöne Tochter ist in den Geschichten immer automatisch die Gute. Kindern wird vermittelt, Frauen hätten lieb, nett, gehorsam und hübsch zu sein.

Allerdings bietet gerade das die Möglichkeit zur Aufarbeitung gemeinsam mit den Kindern: Durch gezieltes Nachfragen kann man sie dazu bringen, die Geschichte zu hinterfragen und dem Stück vielleicht einen neuen Plottwist zu verleihen und so auch das Publikum auf die mittlerweile veränderten Geschlechterrollen hinzuweisen. Gemeinsam mit den jungen Schauspielern kann man das Stück neu erarbeiten und ummodellern.

3.3.3.: Alte Geschichten abstauben: Warum Märchen ins Kinder- und Jugendtheater passen

Dieses Mittel hilft auch bei dem Problem, dass bereits allzu bekannter Stoff ein Stück langweilig machen kann, wenn er nicht interessant verpackt wird. Die Gefahr ist groß, dass die Inszenierung verstaubt wirkt, wie eine alte Puppe, die man zu Kindertagen geliebt hat, die nun aber, von Motten zerfressen, ihren Zauber verloren hat.

Das lässt sich aber vermeiden: Dadurch, dass Märchen keinen Autor haben, hat man im Theater die Möglichkeit zur ganz und gar freien Gestaltung, ohne einem Verfasser auf die Füße zu treten oder eine falsche Intention in das Stück hineinzuzinterpretieren. Man hat die Narrenfreiheit, und so kann das Märchen (auch durch seine Einfachheit) wunderbar für das Theater aufgearbeitet, oder auch in der Improvisation spontan und ohne Textvorlage

nachgespielt werden. Das Stück kann gemeinsam mit den Kindern erarbeitet werden und alle Möglichkeiten sind offen. Es gibt unzählige Möglichkeiten zur eigenen Interpretation, in der die jungen Schauspieler selbst herausfinden können, wie sie ihren Charakter spielen wollen. Auch Gruppenarbeiten sind hier von Vorteil, weil das Stück nur dann wachsen kann. Das ist der perfekte Start für Neulinge im Theater: Sie können mitreden und mitdenken weil das Material bereits bekannt ist. Sie lernen durch diese intensive Arbeit am eigenen Charakter auch sehr gut, sich ernsthaft mit dem Hintergrund und der Rollenarbeit zu beschäftigen und sich damit auseinander zu setzen, was authentisch ist, was sie als echt und originell empfinden.³⁵

Dabei sind Projektionen und Identifikationen besser möglich als bei anderen Stücken, weil man im Märchen keinerlei Psyche oder Handlungsmotive der Figuren vermittelt bekommt. Die Schauspielerin oder der Spieler ist demnach komplett frei in seiner Entfaltung in der Rolle. „Märchen sind sehr vielschichtige Texte, die in ihren Subtexten Aspekte anwenden, die auf vielfältige Weise Jugendliche ansprechen können. Dabei lässt sich nach eingehender Analyse nach Form und Struktur des Märchens ebenso experimentell forschen wie an den vermeintlichen Intentionen, den Wirkungen auf die Akteure oder an den Reflexionen ins hier und heute, Märchen lassen sich in diesem Zusammenhang uminterpretieren, dekonstruieren, ausweiden, modernisieren etc.“³⁶

3.3.4.: Requisiterstarrung

Ein Kritikpunkt am Märchen, der von Schedler angesprochen wird, ist die „Requisiterstarrung“, die um 1800 ihren Anfang nahm. Der wandelbare Charakter des Märchens ging mit der Verschriftlichung unter, die Märchen werden starr und gebunden. „Nichts wird mehr angeglichen; was ehemals lebendig war, stagniert und nichts wird mehr dazu und weitererfunden. Die Landschaft des Märchens verödet, es gibt keine frischen Schösslinge mehr, und was da noch wächst, wird ausgegraben und von konservativen Volkstums-Enthusiasten in das Museum der literarische Märchen-Anthologien verbracht, dort aufgebahrt und dem vitalen Kreislauf entzogen.“³⁷

Wenn nun aber das Märchen im Theater wieder vitalisiert wird, indem es buchstäblich neu erzählt wird, dann nimmt die Requisiterstarrung damit ein Ende. Das Märchen hat wieder

35 Zeitschrift „Schultheater“, S.6

36 Zeitschrift „Schultheater“, S.6

37 Schedler, S. 178

den wandelbaren, freien Charakter, den es ursprünglich besaß – und vielleicht nie wirklich verloren hat. Märchen wurden ursprünglich erzählt – und gerade deshalb ist die Bühne des Theaters auch heute noch der richtige Ort für diese Geschichten. Damit ist das Märchen auch im heutigen Theater noch zeitgemäß.

3.3.5.: Interkulturalität

Kurz muss auch der interkulturelle Aspekt des Märchens auch auf das Theater bezogen werden: Wie bereits erwähnt, sind „Grimms Märchen“ eine Sammlung von Geschichten aus ganz Europa. Darüber hinaus gibt es Märchen überall auf der Welt, in jeder Kultur gab es schon vor Urzeiten Märchen, die diese Kulturen auch heute noch in sich tragen.

Gerade in Zeiten der Immigration, in der man das Bestreben verfolgt, Immigranten und ihre Kinder in unsere Gesellschaft zu integrieren, wäre es eine beiderseitige Bereicherung, wenn man im Theater mit den Möglichkeiten, die sich in diesem Zusammenhang auftun, arbeiten könnte: Unterschiedliche Sprachen oder Versionen von Märchen, Verwirbelungen von unterschiedlichen Geschichten und vieles mehr. Wenn man Kindern, die in einer anderen Gesellschaft aufgewachsen sind, erlaubt, ihre Erfahrungen und ihre Kultur mit der, in die sie jetzt umgesiedelt wurden, zu teilen, dann ist das ein Geschenk für jeden Beteiligten.

3.3.6.: Märchentheater als Reise mit sich selbst

Als abschließender Punkt vor der Erläuterung des Praxisbeispiels soll die persönliche Entwicklung des Kindes oder Jugendlichen in den Vordergrund gerückt werden. Wie bereits erwähnt, ist das Märchen durch seine nicht vielschichtige, aber facettenreich zu betrachtende metaphorische Ebene ein unbewusst psychisches Erlebnis für den Leser oder Hörer. Diese Funktion verstärkt sich aber um ein Vielfaches, wenn ein Schauspieler sich mitten im Märchen befindet. Ein Märchen ist eine Reise, auf der man über sich selbst lernt und sich weiter entwickelt. Das Theater führt das auf eine andere Ebene, weil diese Reise nicht nur nachempfunden wird, sondern bei entsprechender Auseinandersetzung mit der Rolle und dem Märchen auch zu einer Reise mit sich selbst führt. Die Kunst des Schauspiels erfordert Überzeugung, und Überzeugung erfordert ein tieferes Verständnis für die nachgestellte Situation. Wenn der pädagogische Wert des Märchens schon immens ist, steigert er sich durch die intensive Beschäftigung mit der Geschichte und dem Hineinfühlen in die Situation noch mehr. Wie wertvoll das Märchen ist, wurde bereits zu genüge ausgebreitet und muss nicht noch einmal näher dargelegt werden.

3.4.:

Erläuterung



des

Praxisbeispiels: Neuinszenierung des Märchens „Schneewitchen“ im partizipativen Theaterunterricht

Im folgenden Teil wird das Praxisbeispiel aus der Theaterschule mobilé beschrieben. Dabei handelte es sich um eine neue, individuelle Fassung des bekannten Märchens „Schneewittchen“. Aus „Schneewittchen“ wurde dabei „Schneewitzchen“ gemacht. Dieses Stück wurde in vielen Improvisationsstunden zusammen mit den Kindern erarbeitet. Es entstand eine Übertragung ins Moderne, jedoch ohne den Zauber des ursprünglichen Märchens zu verlieren.

Eine Gruppe aus zwölf Kindern im Alter von acht bis zwölf Jahren besucht einmal wöchentlich den theaterpädagogischen Unterricht. Auch ein Mädchen mit Trisomie 21 ist in die Gruppe integriert. Jede Unterrichtseinheit besteht aus 60 Minuten.

Geleitet wird die Theaterschule mobilé und auch diese Gruppe seit 35 Jahren von der Gründerin und Theaterpädagogin Monika Schubert. Da ich mittlerweile drei Jahre in der Theaterschule tätig bin, hatte ich in diesem Projekt die Assistenz der leitenden Theaterpädagogin inne.

Das Ziel war, dass Kinder für Kinder Theater spielen. Die Zeit von der Stückauswahl bis zur Premiere betrug ein Schuljahr, das heißt September bis August. In der ersten Spielrunde wurde „Schneewitzchen“ sechs Mal aufgeführt und bei der Wiederaufnahme im darauffolgenden Schuljahr wurden ebenfalls sechs Vorstellungen gegeben.

3.4.1.: Verlauf der partizipativen Stückentwicklung

Den zwölf Spielerinnen und Spielern wurde nach einem Schuljahr Theatertraining in Form von Improvisation, Bewegungs- und Körpertraining, Sprechtraining, Pantomime und Rhythmik der Vorschlag unterbreitet, gemeinsam ein Stück auf die Bühne zu bringen. Da in der Theaterschule schon lange kein Märchen mehr aufgeführt worden war, stellte die leitende Theaterpädagogin das Märchen „Schneewittchen“ in den Raum. Die Mädchen und Jungen waren sofort Feuer und Flamme. Die Gruppe war ebenfalls begeistert, als ihnen angeboten wurde, die Geschichte mit ihren eigenen Ideen und ihrer Fantasie zu gestalten. Eine Neufassung des Märchens gab es bereits, geschrieben von der Leiterin des Hauses. So verlor die Gruppe keine Zeit und das Stück konnte umgehend probegesehen werden, um herauszufinden, ob die Gruppe sich das Stück vorstellen konnte.

In den nächsten Unterrichtseinheiten wurden allen Spielern Textmappen ausgeteilt, um das Theaterstück einmal gemeinsam zu lesen und kennen zu lernen. Jedes Kind durfte jede Rolle lesen.

Rollen:

Schneewitzchen

Die Sieben Zwerge

Die Königin

Die Kosmetikerin Jessica

Der Jäger Anselm

Der Spiegel

Der Diener Leopold

Nachdem eine Szene gelesen wurde, war es die Aufgabe der Kinder, jede Szene mit eigenen Worten nach zu erzählen, um herauszufinden, ob es Unklarheiten zu klären gab oder ob alle verstanden hatten, um was sich der Inhalt dieser Szene drehte. Nach Beendigung der Lesephase des gesamten Stückes „Schneewitzchens“, kam es zur Gruppenbesprechung. Die Frage war, ob die Gruppe sich nun tatsächlich für dieses Stück entscheiden würde. Einstimmig entschieden sich die jungen Spielerinnen und Spieler, das Märchen auf die Bühne zu bringen und es mit ihrer eigenen Handschrift gemeinsam zu spielen und aufzuführen. Um die Phantasie der Kinder zu öffnen und sich nicht direkt auf eine Rollenverteilung zu konzentrieren, gab es eine Vorübungsphase.

3.4.2.: Vorübungsphase

Alle Szenen des Theaterstückes „Schneewitzchen“ wurden vor der Rollenverteilung improvisiert. Die Spieler und Spielerinnen spielten in Kleingruppen alle Szenen über mehrere Unterrichtseinheiten hinweg nach. Vereinzelt wurden auch Bühnensituationen hergestellt und die Kleingruppen spielten ihre Szenen den anderen Mitspielern vor. Die übrigen Kinder waren in diesem Fall das Publikum. Diese Präsentationsform sorgte für viel Begeisterung. Durch diese Improvisationen entwickelten sich auch sehr viele neue, fantasievolle Ideen. Die Figuren fanden dadurch ihre Charaktereigenschaften heraus. Die Sprache wurde modern und umgangssprachlich gewählt. Sehr wichtig war für die jungen Schauspieler die heutige

Technik, das heißt Handys, Computer, das Fernsehen und soziale Medien wie WhatsApp. All diese Dinge durften nicht fehlen.

Nachdem alle Spielerin und Spieler jede Rolle aus dem Märchenstück „Schneewitzchen“ ausprobieren durften, kam es zur Rollenverteilung. Es wurde ausgiebig über die Rollen und ihre Charaktere gesprochen und nach Vorlieben der Spielerinnen und Spieler gefragt. Dadurch, dass glücklicherweise jedes Kind schon während der Improvisationsphase seine Lieblingsfigur gefunden hatte und diese sich so gut wie gar nicht mit anderen Rollenwünschen überschneiden hatten, ging dieser Vorgang sehr schnell und zufriedenstellend vorüber.

In den Materialverdichtungsphasen der einzelnen Szenen trafen die Kinder oft auf noch offenen Fragen, welche sie sich durch Gesprächsrunden und anschließendes Ausprobieren selbst beantworteten und dabei neue Ideen entwickelten.

Im Folgenden sollen einige Beispiele den Prozess verdeutlichen.

Beispiel 1: Schneewitzchen geht im Wald spazieren und trifft auf den Jäger Anselm, welcher Schneewitzchen im Auftrag der eiteln Königin umbringen soll, da der Spiegel der Königin die falsche Antwort gegeben hat:

Original Textauszug: Dialog Königin und Spiegel

Königin: Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?

Spiegel: Frau Königin ihr seid die Schönste hier, aber...

Königin: Ich weiß...Aber?

Spiegel: ...aber Schneewitzchen draußen im Swimmingpool ist tausendmal schöner als Ihr!

Königin: Was erlaubst du dir?! Dieses kleine Biest soll schöner sein als ich?! Niemals! Du lügst! Willst du mich ärgern?

Spiegel: Ich sage die Wahrheit, nichts als die Wahrheit!

Königin: Wenn du sie noch einmal sagst mach ich einen Scherbenhaufen aus dir!

Nach diesem Abschnitt beginnt die Szene im Wald. Um einen scharfen Bruch in der Erzählstruktur und Unklarheiten unter den Kindern zu vermeiden, wurde die Frage gestellt,

warum Schneewitzchen dort sei und was sie tue. Nach der gemeinsamen Erörterung dieser Frage kamen die Kinder auf folgende Ideen:

„Sie sitzt heimlich am Handy, checkt ihre E-Mails und schickt sich mit Freunden aus Tansania Fotos von Affen und Elefanten über WhatsApp. Schneewitzchen interesseiert es nicht, dass der Jäger Anselm ihr das Haus der Zwerge zeigen will, um sie in Sicherheit zu bringen. Sie hat nur Augen für ihr Handy. Anselm überzeugt Schneewitzchen jedoch, ihm zu folgen.

Nach einem langen Fußmarsch hat Schneewitzchen keine Lust mehr und beschwert sich über Langeweile, setzt sich auf eine Wurzel und tippt am Handy.“

So konnte ein klarer Übergang zur nächsten Szene gelingen:

Original Textauszug: Dialog Schneewitzchen und Jäger Anselm

Schneewitzchen: Oh manno! Mir tun die Füße weg! Mach mal Pause.

Anselm: O.k. Aber steck endlich das Handy weg

Schneewitzchen: Wieso? Hier ist doch nichts los! Mir ist langweilig!

Anselm: Dann lass uns ein Tierquiz machen!

Schneewitzchen: Ein Tierquiz?

Anselm: Ja, das geht wie Ping Pong. Tiere von A-Z

Schneewitzchen: Na dann fang an!

Anselm: Ameise

Schneewitzchen: Biene

Publikum: C wie .. D wie ..

In dieser Szene wurde das Publikum mit integriert.

Beispiel 2:

Einem Kind stellte sich die Frage, welchen Beruf die sieben Zwerge ausüben könnten. Ideen wie Autotester, Piloten, Zwergefriseur, Baumarktleiter, Bergwerker und eine Zwergeband wurden in den Raum geworfen.

Letztendlich entschieden sich die Spieler anstatt der traditionellen Bergwerker für die Zwergeband, welche sie die „Rockzipfelmützen-Band“ nannten.

Um einen antiquierten und verstaubten Eindruck des Stücks zu vermeiden, wurde auch bei der Auswahl der Kostüme zwischen einem modernen und dem klassischen, „märchenhaften“ Aussehen variiert. Die Zwerge trugen ihre typischen Zipfelmützen,

allerdings in der Abänderung, dass der einzige Junge in der Zwergengruppe anstatt einer roten eine blaue Zwergen-Mütze trug. Er war von den sechs Zwergen-Mädchen als Bandleader ausgewählt worden. Schneewitzchen trat im Kleid mit schwarzer Perrücke und roten Lippen auf, der Jäger Anselm im klassischen Jägerkostüm. Der Prinz kam jedoch mit goldener Lederjacke, glitzernder Kappe und dunkler Hose auf seinem „Motorrad“ angefahren.

Ideen wie diese schufen ein authentisches und originelles Bild auf der Bühne und unterstützten den ganz eigenen Charakter, den die Kinder „ihrem“ Stück verliehen.

Beispiel 3:

Um dieses authentische Spiel realistisch zu gestalten, waren Details sehr wichtig. So wurde beispielsweise gefragt, was sich im Zwergenhaus alles verändert haben könnte, wenn die Zwerge von der Arbeit zurückkommen und ihr Haus dank Schneewittchens Anwesenheit nicht wie vorfinden, wie sie es zurückgelassen hatten. Am Ende kam es zu dieser Sammlung:

Warum ist der Laptop-Akku leer?

Wer hat mein Shampoo leer gemacht?

Wer hat mein Nutella-Glas ausgelöffelt?

Wer hat mit seinen fettigen Fingern auf meinem Computer herumgetappt?

Wer hat den Fernseher angelassen?

Warum sind hier so große dreckige Fußabdrücke?

Wer hat meine Würstchen gegessen?

Wer hat in meinem Kleiderschrank gewühlt?

Wer hat den Kühlschrank offen gelassen?

Wer hat meine Chips geknabbert?

Wer hat auf meiner Playstation gespielt?

Wer schnarcht hier so laut?

Im Kontrast zu den allseits bekannten Versen „Wer hat von meinem Tellerchen gegessen? Wer hat aus meinem Becherlein getrunken?“ sind gerade solche Kleinigkeiten das, was dem Stück Frische und Humor verleiht.

3.4.3.: Probenphase

Die Probenphase war sehr energiegeladen und die Gruppe hatte viel Freude beim Spielen. Es war deutlich erkennbar, dass jede Spielerin und jeder Spieler sich mit seiner Figur sehr wohl

fühlte. Es war auch schön, dass sich in den Szenen ständig neue Dinge entwickelten. Die Kinder hinterfragten immer mehr Inhalte des Märchens und brachten neue Möglichkeiten zur Umsetzung verschiedenster Ideen ein. Es war der Wunsch der Gruppe, dass das Märchen ein humorvolles Ende und das Publikum Spaß beim Zusehen hat.

Hier ein Auszug aus der Schlusszene, um die Umsetzung dieses Bestrebens zu demonstrieren:

Original Textauszug: Der Prinz küsst Schneewitzchen wach

Prinz: Guten Morgen, meine Märchenprinzessin!

7 Zwerge: Märchenhaft! Es funktioniert!

Schneewitzchen: Nanu? Wer bis denn du?

Prinz: Rate!

Schneewitzchen: Is das eine Quiz Sendung oder was?

Prinz: Nein, du süße Zuckerbiene. Ich hab´ dich soeben wachgeküsst!

Schneewitzchen: Das ist jetzt aber nicht wahr oder?

Prinz: Doch, es ist wahr.

Schneewitzchen: Dann bist du ein echter Märchenprinz?

Prinz: Richtig.

Schneewitzchen: Kannst du es beweisen?

Prinz: Aber ja! Hier ist eine Prinzenrolle.

Schneewitzchen: Danke, die Zwerge haben gesagt ich darf nichts von fremden Leuten annehmen. Wegen Vergiftung und so...sitmt´s?

7 Zwerge: Stimmt. Also die Rolle zu uns, wir machen den Vorkoster und du machst weiter im Text.

3.4.4.: Fazit des Praxisbeispiels

Schlussfolgernd kann ich aus diesem Projekt nur schließen, dass Märchen sehr wohl noch zeitgemäß sein können - es kommt darauf an, in welcher Form sie gespielt werden. In diesem Projekt war für die Kinder der partizipative Unterricht und das Einbringen von eigenen Ideen ausschlaggebend. So konnten sie die Charaktere gestalten, wie es ihnen gefiel, selbst in ihre Rollen hineinwachsen und das Stück zu ihrem eigenen machen. Der Leitgedanke war, ein modernes und lustiges Stück zu entwickeln, ohne jedoch die ursprüngliche Geschichte zu vergessen. Der Zauber des Märchens sollte unbedingt

beibehalten werden, und das gelang durch die Begeisterung und Freude, die die Kinder in ihr Theaterstück steckten.

Das Publikum war begeistert, dieses bekannte Märchen einmal in einer ganz neuen Version zu sehen. „Es hatte einen tollen Humor!“, „Es war schön, die Leichtigkeit und Freude der Kinder beim Spielen zu sehen.“, „Ich hätte nicht gedacht, dass man diesem Märchen einen so frischen Schwung verleihen kann.“. Dieses Feedback und noch einige mehr bewiesen, dass das Publikum immer noch von Märchen begeistert ist, auch in einer neuen, modernen Fassung.

Nach den Aufführungsphasen gab es gemeinsam mit den Spielerinnen und Spielern eine Gruppenreflexion zum Theaterstück. Es war erkennbar, dass die Kinder es sehr genossen hatten, dieses Märchen zu ihrer eigenen Geschichte zu machen. Im Vordergrund stand das Einbringen eigener Ideen. Die Spieler hatten sehr viel Freude, ihre Figuren im Laufe der verschiedenen Phasen weiterzuentwickeln. Es war auch schön zu beobachten, dass die Gruppe durch dieses Märchen-Projekt noch stärker zusammenwuchs. Auch einige Zeit nach den Aufführungen begrüßten sich die Kinder oftmals mit: „Hey Zwerge, hey Zwerge, hey Zwerge ho! Hey Zwerge, hey Zwerge, go, go, go!“

5.: Fazit

Sind Märchen also zu verstaubt, um auch heute noch Kinder und Jugendliche zu begeistern? Sind sie vielleicht nicht mehr zeitgemäß für das Kinder- und Jugendtheater? Passen sie noch in die heutige Zeit? Ist es überhaupt möglich, derart „altertümliche“ Geschichten jugendgerecht zu verpacken? „Wie können Märchen für Kinder und Jugendliche Schlüssel zur Welt sein, obwohl sie entrückt, gegenwartsfern und irrational erscheinen?“³⁸ Ist die Tatsache, dass Märchen nicht in realitätsgetreuen Welten spielen, ein Grund, um sie aus der modernen Theaterarbeit mit Kindern und Jugendlichen fallen zu lassen? Hat Melchior Schedler vielleicht doch Recht mit all seinen skeptischen Betrachtungen?

„Nein!“, sage ich, und „Nein!“ sagen die Kinder. Speziell in Betrachtung des Praxisbeispiels wird klar, wie viel Begeisterung und Herzblut junge Menschen in ein Märchen stecken können, wie stolz sie am Ende auf dieses Werk sind und wie sehr sie es genießen, einer

³⁸ Zeitschrift „Schultheater“, S.4

Geschichte, die sie kennen, mit Fantasie und Kreativität ihr ganz eigenes Leben einzuhauchen. Denn das haben Märchen und Theaterspielen gemeinsam: Es werden Geschichten erzählt, und das immer wieder anders, immer wieder neu, und jeder findet seinen ganz eigenen Zugang dazu. Sei es der Schauspieler oder der Zuhörer: Jeder lädt dem Märchen seine ganz eigene, subjektive Bedeutung auf.

Das Kinder- und Jugendtheater ist vielleicht die Möglichkeit schlechthin, Märchen am Leben zu erhalten und sie in die Form zu bringen, die sie ursprünglich innehatten: Sie wurden erzählt, und dabei wurden sie verbogen, angepasst, verändert, ausgegraben, abgestaubt. Immer wieder wurde etwas Altes neu verpackt und weitergegeben. Das ist der Charakter des Märchens. Wo sonst hat das Märchen seinen Platz, wenn nicht hier: Auf den Lippen der Menschen, im Herzen der Kinder und auf der Bühne des Theaters. Das mag idealistisch erscheinen, und vielleicht hat das Märchen so auch in meinem Unterbewusstsein das angestellt, was es am besten kann: es lässt träumen - vom Potential des Menschen, von mutigen Helden und hellen Köpfen, von freien Geistern und Andersdenkern, von Angst, die überwunden wird und Größe schafft. Märchen sind idealistisch, und sie machen aus dem Menschen Idealisten, und wenn man dem optimistischen Blickwinkel des Märchens auf das Leben folgt, dann können wir all das sein: mutige Helden und helle Köpfe, freie Geister und Andersdenker, und wir können unsere Angst überwinden und Größe erlangen.

5.: Quellenangabe

<https://www.wissen.de/lexikon/maerchen>

Friedrich-Verlag: „Schultheater“, Ausgabe 22: „Märchen“

<https://lektuerehilfe.de/merkmale-textsorten/epik/maerchens>

Bruno Bettelheim, 1977: Kinder brauchen Märchen

Melchior Schedler, 1973: Schlachtet die blauen Elefanten!

http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/25-2012-2/vom_Orde-Kinder_brauchen_Maerchen.pdf

<https://www.welt.de/kultur/article151369664/Warum-die-Brueder-Grimm-doch-recht-hatten.html>

<https://irish-fairies.jimdo.com/archetypen-in-m%C3%A4rchen-in-sagen-im-mythos-ihre-ausformulierung-in-der-europ%C3%A4ischen-erz%C3%A4hlkultur/>