

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Jednopedmetni diplomski studij njemačkog jezika i književnosti nastavničkog
usmjerenja

Lana Pavlović

Elementi umjetničke bajke u pripovijetci E.T.A. Hoffmanna

Orašar i kralj miševa

Diplomski rad

Mentor: Doc. dr. sc. Tihomir Engler

Osijek, 2017

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijek
Filozofski fakultet Osijek
Odsjek za njemački jezik i književnost
Jednopedmetni diplomski studij njemačkog jezika i književnosti nastavničkog
usmjerenja

Lana Pavlović

Elementi umjetničke bajke u pripovijetci E.T.A. Hoffmanna

Orašar i kralj miševa

Diplomski rad

Humanističke znanosti, filologija, germanistika

Mentor: Doc. dr. sc. Tihomir Engler

Osijek, 2017

J.-J.-Strossmayer-Universität in Osijek

Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften Osijek

Diplomstudium der deutschen Sprache und Literatur – Lehramt

(Ein-Fach-Studium)

Lana Pavlović

Elemente des Kunstmärchens in E.T.A. Hoffmanns Erzählung

Nußknacker und Mausekönig

Diplomarbeit

Mentor: Univ.-Doz. Dr. Tihomir Engler

Osijek, 2017

J.-J.-Strossmayer-Universität in Osijek

Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften Osijek

Abteilung für deutsche Sprache und Literatur

Diplomstudium der deutschen Sprache und Literatur – Lehramt

(Ein-Fach-Studium)

Lana Pavlović

Elemente des Kunstmärchens in E.T.A. Hoffmanns Erzählung

Nußknacker und Mausekönig

Diplomarbeit

Literaturwissenschaft

Mentor: Univ.-Doz. Dr. Tihomir Engler

Osijek, 2017

Erklärung über die eigenständige Erstellung der Arbeit

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die anderen Quellen im Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind durch Angaben der Herkunft kenntlich gemacht.

Osijek, 27.3.2017
(Ort und Datum)

Lana Paulić
(Unterschrift)

Zusammenfassung

In der Diplomarbeit werde ich mich mit der Analyse des Textes *Nußknacker und der Mäusekönig* von dem berühmten deutschen Schriftsteller Ernst Theodor Amadeus Hoffmann befassen. Das Ziel meiner Arbeit ist zu untersuchen, ob dieser Text die Merkmale eines Kunstmärchens enthält.

Im ersten Teil dieser Diplomarbeit wird der Begriff des Kunstmärchens von seinen Anfängen in der deutschen Literatur dargestellt und die wichtigsten Merkmale des Kunstmärchens erklärt. In diesem Teil werden allgemeine Spezifika eines Kunstmärchens angeführt wie zum Beispiel die Form, die gemischte Charakterisierung der Gestalten und die spezifische Erzählweise eines Kunstmärchens.

Im Hauptteil der vorliegenden Arbeit wird der Aufbau eines Kunstmärchens am Beispiel von E.T.A. Hoffmanns Text *Nußknacker und Mausekönig* veranschaulicht. Dabei wird untersucht, ob *Nußknacker und Mausekönig* überhaupt ein Kunstmärchen ist. Zu diesem Zweck wird die Frage nach der Autorenschaft, dem Handlungsort und der Handlungszeit sowie nach der Erzählweise, deren sich der Autor in diesem Text bedient, behandelt.

Anhand einer solchen Analyse kommt man zuletzt zu der Schlussfolgerung, dass E.T.A. Hoffmanns Text *Nußknacker und Mausekönig* Elemente eines Kunstmärchens in seiner Erzählstruktur, seinen Motiven, aber auch in Bezug auf die Mehrdeutigkeit des Textes sowie Komplexität der Gestalten aufweist.

Schlüsselwörter: Erwachsenenmärchen, Geschichte in der Geschichte, Kunstmärchen, Kindermärchen, mehrdimensionale Welt, Phantasie, romantische Kritik

Inhaltsangabe

1. Einführung.....	1
2. Kunstmärchen als literarische Gattung.....	1
2.1. Herkunft des Kunstmärchens	1
2.2. Historische Entwicklung des Kunstmärchens	6
2.3. Grundmerkmale des Kunstmärchens	10
3. E.T.A. Hoffmanns Kunstmärchen <i>Nußknacker und Mausekönig</i>	13
3.1. Über die Entstehung von Hoffmanns <i>Nußknacker</i> -Text.....	13
3.2. Inhaltsabriss von Hoffmanns <i>Nußknacker</i> -Text.....	14
3.3. Adressatenproblematik des <i>Nußknacker</i> - Textes	16
4. Merkmale des Kunstmärchens in <i>Nußknacker und Mausekönig</i>	17
4.1 Bekannter Autor	18
4.2. Örtliche und zeitliche Fixierung.....	18
4.2 Komplexe Erzählweise.....	20
4.3 Psychologisierung der Gestalten	23
4.4 Motivkomplex	25
4.5 Chiffrierung	26
5. Fazit.....	28
Literatur.....	29

1. Einführung

In der Diplomarbeit beschäftige ich mich mit dem Begriff des Kunstmärchens am Beispiel von E.T.A. Hoffmanns Werk *Nußknacker und Mausekönig*. Ein Kunstmärchen gleicht der Form nach einem Volksmärchen, unterscheidet sich aber in mehreren anderen Aspekten von dieser Art des Märchenerzählens.

Der erste Teil der Arbeit ist der terminologischen Klärung gewidmet, indem der Begriff des Kunstmärchens von seinen Anfängen an in der deutschen Literatur dargestellt und die wichtigsten Merkmale des Kunstmärchens erklärt werden. In diesem Teil werden Grundmerkmale wie zum Beispiel die Form, die gemischte Charakterisierung der Gestalten, die spezifische Erzählweise, die Behandlung des Wunderbaren und die Einführung von motivbedingten Chiffren in einem Kunstmärchen angeführt. Weiterhin werden allgemeine Informationen zur Entstehung des *Nußknacker*-Textes angegeben, wobei ein kurzer Einblick in die Handlung des Märchens gegeben wird und damit in Zusammenhang auch die Adressatenproblematik des *Nußknacker*-Textes besprochen wird.

Im Hauptteil der vorliegenden Diplomarbeit werde ich den Aufbau eines Kunstmärchens am Beispiel von E.T.A. Hoffmanns Text *Nußknacker und Mausekönig* veranschaulichen. Dabei wird untersucht, ob dieses Werk überhaupt ein Kunstmärchen ist. Die Analyse beschränkt sich auf die Grundmerkmale eines Kunstmärchens aus dem theoretischen Teil der Diplomarbeit. Es wird die Erzählstruktur, die örtliche und zeitliche Fixierung der Handlung, die Motive und ihre Chiffrierung sowie die Figurengestaltung analysiert.

2. Kunstmärchen als literarische Gattung

2.1. Herkunft des Kunstmärchens

Um den Begriff Kunstmärchen deutlicher zu fassen, soll noch zugefügt werden, dass die Erzählungen dieser Art eine lange Tradition aufweisen und in einigen Teilen ihres Textentstehens gerade auf ihrer Tradition beruhen. In diesem Teil wird die ursprüngliche Gattung Märchen, aus der sich durch Zeit die Gattungen Volksmärchen und Kunstmärchen entwickelten, nahegebracht.

Der Begriff Märchen „stammt von Märe oder Maere ab und hatte die Bedeutung von Nachricht, Kunde, mhd. Maeren heißt rühmen“ (Horvat 2017: 14). Es handelt sich dabei um

kurze Prosaerzählungen, die eine wunderbare Wirklichkeit schildern, indem Tiere und Pflanzen sprechen oder Zwerge und Hexen vorkommen (vgl. ebd.). Die wunderbaren Gestalten wurden meistens aus der Mythologie und Legenden übernommen und nach dem Märchenbedarf adaptiert (vgl. ebd.).

Diese Märchen wurden weltweit mündlich erzählt, wobei sich ihre Tradition jahrhundertlang immer wieder aufbewahrte (vgl. ebd.). Diese mündlich überlieferten Märchen wurden immer beliebter im Volke, weshalb sich daraus der neue Begriff Volksmärchen entwickelte, der die vom Volk entstandenen und überlieferten Märchen bezeichnet. Da die Märchen vom Volk mündlich weitererzählt wurden, prägt diese Texte eine einfach strukturierte Sprache, die ohne Metaphern auskommt (vgl. ebd.). Im Volksmärchen kommen wunderbare, fiktionale Elemente und Personen vor. Der Aspekt der Zeit und des Ortes wird nicht definiert, denn es handelt sich um eine abstrakte Welt, derer Existenz fraglich bleibt (vgl. ebd.: 17).

Die Struktur eines Volksmärchens orientiert sich am folgenden Schema: Die Geschichte beginnt mit einem Problem, das der Held lösen muss, wobei er immer das Gute bezeichnet und beim Lösen des Problems immer wieder auf das Böse stößt. Daraus ist zu schließen, dass die Gestalten in einem Volksmärchen eindimensional sind: entweder gut oder böse (vgl. Neuhaus 2017: 11). Ihre innere Natur wird durch das Äußerliche definiert, was später noch ausführlicher bearbeitet wird. An dieser Stelle muss man besonders betonen, dass die Volksmärchen wegen seines einfachen Stils für Kinder geeignet sind, denn sie dienen zur Belehrung und Differenzierung zwischen Gut und Böse (vgl. ebd.)

Hier sei noch einmal hervorgehoben, dass Volksmärchen in dieser Phase von dem Volk determiniert sind, wobei sie aufeinander Einfluss üben. Historische und politische Ereignisse haben jedoch dazu gebracht, dass sich die Volksbedürfnisse geändert haben. Der Text *Nußknacker und Mausekönig* entsteht zur Zeit des Wiener Kongresses, mit dem die nationale Identität und die Landautonomie der Preußen wieder in Frage gestellt wurden (vgl. ebd.: 8), wobei „mit Ausgang des 18. Jahrhunderts ein wieder stärkeres Bedürfnis nach Transzendenz entstand“ (ebd.). Die Menschen finden ihre Freiheit in der Kunst und wenden sich der Welt der Märchen zu, die zwischen Wirklichkeit und Transzendenz steht:

Es bietet Trost im Alltag und ist offen für jede Art von Glauben, der über die täglich- alltäglichen Erfahrungen hinausreicht; dadurch kann es zwischen tradierten religiösen und modernen naturwissenschaftlich basierten oder philosophischen Auffassungen von Welt bestehen, sich gar in ihren Dienst stellen (oder dafür instrumentalisiert werden) (ebd.).

Hierdurch wird klar, dass man in den Volksmärchen viele Identifikationsmöglichkeiten findet, doch das Konzept der Volksmärchen ist weit von der Realität entfernt und wurde

schließlich zu abstrakt für den Leser. Die Motive des Volksmärchens wurden aber zu einem Orientierungsmuster bei der Entstehung neuer literarischer Formen, in denen die Thematik aktuelle Geschehnisse befolgt und die Gegenwart repräsentiert wird. Damit gewinnen die Identifikationsmöglichkeiten des Märchens am Spektrum (vgl. ebd.).

Schließlich entwickelt sich eine neue literarische Form, die zum Ziel hat, das Wunderbare nicht mehr von der Realität zu trennen, sondern es als wahrscheinlichen Bestandteil des Alltagslebens darzustellen (vgl. Klotz 1985: 196). Diese literarische Form wird als Kunstmärchen bezeichnet.

Der Begriff Kunstmärchen besteht aus zwei Teilen, die zu berücksichtigen sind. Auf einer Seite bezieht man sich mit diesem Komposita auf die Kunst und auf der anderen auf das Märchen: „Die Bezeichnung 'Kunstmärchen' klärt, aber sie trübt auch den Gegenstand, den sie benennt“ (ebd.:7). Die beiden Komponenten bilden in der Literatur eine einzigartige Gattung, die sich von anderen Gattungen unterscheidet, denn es entsteht eine oppositive Beziehung, die diese Gattung bestimmt: „Kunst, aber Märchen; Märchen, aber Kunst.“ (ebd.)

Die Bezeichnung Märchen wird ursprünglich als Volksmärchen verstanden, das keine künstlerischen Elemente enthält (vgl. Mayer/Tismar 1997: 1). Deswegen ist ein Kunstmärchen sowohl ein künstlerisches als auch als ein volkstümliches Gebilde zu betrachten. Da die Gattung des Kunstmärchens als eine Variation des ursprünglichen Volksmärchens entstanden ist, enthält sie keine „Qualität des Echten, Ursprünglichen“ (Klotz 1985: 8).

Die Schreibform der Kunstmärchen ist nicht wie in anderen traditionellen Gattungen streng zu befolgen, man bedient sich nur eines Orientierungsmusters, das durch zahlreiche Kunstmärchen entwickelt wird. Die Gattung Kunstmärchen ist deswegen zum einen nicht eigenständig, weil sie genau dieses Orientierungsmuster befolgt, während sich die Autoren einer bestimmten Schreibweise bedienen, wodurch zum anderen diese Gattung Selbständigkeit aufweist (vgl. ebd.). Die Grundlage der Orientierungsmuster von Kunstmärchen befindet sich im Volksmärchen, woraus dann auch die Bezeichnung Kunstmärchen entstanden ist. Die Gattungsspezifika sind in zwei Teilen zu unterscheiden.

Im ersten Teil bedienen sich Autoren „mit dem Formschema des Volksmärchens, das seit Jahrhunderten voll ausgeprägt, das Bild einer wunderbar bewegten, aber letzten Endes glücklich ausgewogenen Welt entwirft“ (ebd.: 9). Die Autoren bedienen sich auch des „kommunikativen Anspruchs des Volksmärchens“ (ebd.), wobei sie sich eines alltäglichen Sprachausdrucks bedienen, der jedem Leser verständlich ist. Viele Kunstmärchen entstanden in der Zeit vom 16. bis zum frühen 18. Jahrhundert, wobei sich ein spezifischer Schreibstil

entwickelte, durch den diese Untergattung zu einer eigenständigen Gattung in der Literatur wurde.

Im zweiten Teil dienen die Kunstmärchen als eine Deutungsform der originellen Volksmärchen. Die Autoren bedienen sich dieses Verfahrens, um ein Kunstmärchen zu schreiben, in dem sie zeitgenössische Deutungsideen entwickeln. Durch die Zeit wurde diese Schreibweise weiterentwickelt und somit entstand eine neue fortgeschrittene Kunstmärchenform: „Und schließlich ist die Geschichte des Kunstmärchens eine Geschichte persönlicher und gesellschaftlicher Wunschwelten, die der zeitgenössischen Umwelt trotzen“ (ebd.). Ein Kunstmärchen wird zu einer ableitenden, fortgesetzten Idee eines bestimmten Volksmärchens, das als Orientierung dient. Die Variationen hängen davon ab, in welcher Zeit und in welchen gesellschaftlichen Zuständen ein Autor seine Ideen zu finden versucht. Insofern ist auch die Persönlichkeit des Autors wichtig, der die Entscheidung trifft, wie er die Hauptidee eines Volksmärchens interpretieren, reduzieren oder fortsetzen wird:

Wenn Unterschiedliches dabei herauskommt – bei Perrault anderes als bei Basile, bei Hoffmann anderes als bei Goethe, bei Wilde anderes als bei Dickens –, macht sich mehrerlei geltend: der gesellschaftliche Erfahrungsstand des jeweiligen Autors, sein poetisches Ziel, und wie er das eine im andern einholt mit Hilfe seines aktualisierenden Bilds vom Volksmärchen. (ebd.)

Diese Variationen können ein weiteres Orientierungsmuster bilden, aber sollen zuerst abgemessen und danach mit der Gegenwart verglichen werden.

Schließlich ist hervorzuheben, dass ein Volksmärchen anonym und mündlich überliefert wird, während ein Kunstmärchen „als eine individuelle Erfindung eines bestimmten, namentlich bekannten Autors meist schriftlich festgehalten und verbreitet“ (Hasselblatt 1956: 134–135) wird. So besteht die Möglichkeit, dass das Volksmärchen zerredet wird, doch die Kunstmärchenform ist unveränderbar. Im Gegensatz zum Volksmärchen gehört das Kunstmärchen wegen seiner unveränderbaren Form zu Kunstprodukten.

In einem Kunstmärchen findet man festgelegte Ort- und Zeitangaben, dagegen ist Volksmärchen eher zeit- und ortlos. Im Kunstmärchen wird deutlich dargestellt, wo die Handlung passiert und in welcher Zeit sie passiert, wobei auch die Ort- und Zeitsymbolik eine große Rolle hat.

Weiterhin prägt das Volksmärchen eine einfache Erzählweise. Meistens sind das kurze Sätze und Wiederholungen, vor allem weil man sie mündlich erzählte und so viel leichter weiter nacherzählt wurde. Ein Kunstmärchen ist im Gegensatz zum Volksmärchen, das eine leichte, vereinfachte Erzählweise enthält, von einer komplexeren, strukturierten und literarisierten

Erzählweise geprägt. Die Erzählweise geht bis ins Detail und ist von dem gehobenen Ton und Stil geprägt.

Nicht nur die Erzählweise, sondern auch die ganze Botschaft der Geschichte wird in einem Kunstmärchen komplexer strukturiert. Das heißt, die Botschaft in einem Volksmärchen wird klar und auffallend dargestellt, während sie in einem Kunstmärchen chiffriert wird. Da die Botschaft nicht gleich zu erkennen ist, merkt man, dass das Kunstmärchen nicht mehr nur für Kinder bestimmt ist. Zu Zieladressaten werden auch gebildete Leser, welche auch komplexe erzählerische Strukturen verfolgen können. Wenn man die Handlung eines Volksmärchens betrachtet, bemerkt man, dass sie fast immer linear ist. Es gibt nur eine Geschichte, die sich entwickelt, ihren Höhepunkt hat und zum Schluss kommt. In einem Kunstmärchen ist das nicht der Fall. Dort können sogar mehrere Kurzgeschichten eingebettet sein (vgl. Neuhaus 2017: 10).

Die Gestalten in einem Kunstmärchen werden genau beschrieben und psychologisiert, was in einem Volksmärchen nicht der Fall ist. Sie werden in einem Kunstmärchen nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich und geistig beschrieben. Man kann bemerken, dass in einem Kunstmärchen die Gestalten nicht stereotypisch gut oder böse sind, sondern viel komplexer aufgebaut sind, indem sie sowohl gute als auch schlechte Eigenschaften aufweisen (vgl. ebd.: 12).

Weiterhin wird in einem Kunstmärchen eine komplexere Vorstellung von der Welt als in einem Volksmärchen dargeboten. Es handelt sich nicht mehr nur um den Kampf zwischen Gut und Böse, sondern ein breiteres Spektrum der menschlichen Gegenwart wird angesprochen. Jedes Kunstmärchen hat zum Motiv, eine andere Sicht auf die Weltgegenwart aufzuzeigen. Aus diesem Grund unterscheiden sich auch die Kunstmärchen untereinander. Man solle ferner beachten, dass ein Kunstmärchen eine „abgeleitete Form“ (Blod 2003: 49) des Volksmärchens ist, indem man aus diesem Segmente übernehmen oder auslassen kann. Das ist auch ein wichtiger Unterscheidungspunkt zwischen Kunstmärchen und Volksmärchen.

Schließlich ist zu betrachten, dass ein Kunstmärchen keinen klaren Anfang und Schluss hat und es endet nicht immer glücklich, was in einem Volksmärchen der Fall ist (vgl. Klotz 1985: 15). Kunstmärchen ist eine aus den Volksmärchen weiter entwickelte literarische Form, die durch ihre komplexere Struktur die gegenwärtige moralische Botschaft nicht nur den Kindern, sondern auch den Erwachsenen vermittelt.

2.2. Historische Entwicklung des Kunstmärchens

Die Gattung Kunstmärchen erreichte ihren Höhepunkt in der Literaturwelt vom 16. bis 18. Jahrhundert, ihre älteste Form stammt aber schon aus der Antike. Ein angemessenes Beispiel dafür ist *Amor und Psyche* von Apuleius. Generell gesehen wurde das erste Kunstmärchen jedoch in Italien von Straparola geschrieben (vgl. Mayer/Tismar 1997: 13).

Die Phase der italienischen Kunstmärchen dauerte vom 16. bis zum 17. Jahrhundert (vgl. ebd.). Der bekannteste Märchenautor heißt Giovanni Francesco Straparola, dessen bekannte Sammlung *Piacevoli notti* [dt. *Die ergötzlichen Nächte*] (ebd.) heißt. Straparolas Schreibweise war beim Publikum sehr beliebt, denn sie ist ähnlich der Boccaccios in *Dekameron*. *Die ergötzlichen Nächte* bestehen aus 74 Erzählungen, wovon 21 Märchen sind (vgl. ebd.: 14). Orfeo dela Carta, der maskierte Herausgeber, spricht Leserinnen an, um sie zu unterhalten und dabei „über mannigfaltige weibliche Listen“ (ebd.) zu belehren. Straparola lebte die meiste Zeit in Venedig, wo die Handlung der *Ergötzlichen Nächte* stattfindet: „Die Stadt war Umschlagplatz im Warenkehr mit dem Orient, ein Treffpunkt von Reisenden aus verschiedenen Regionen und Kulturen, ein Forum also auch für abenteuerliche Geschichten und Erzählungen von wunderbaren Begebenheiten. „ (ebd.:13).

Straparola begegnete sehr vielen Leuten aus anderen Ländern und hörte sich ihre Geschichten und Volksmärchen an, die in diesen anderen Ländern bekannt waren. Auf solche Weise stieß er beispielsweise auf die Spuren von einigen Geschichten aus der Sammlung *Tausendundeine Nacht* und nutzte sie beim Aufschreiben seiner Märchensammlung. Wegen des Aufschreibens der mündlich tradierten Märchen gilt Straparola als erster Autor einer Märchensammlung (vgl. ebd.). Straparolas Märchen sind weder Volks- noch Kunstmärchen. Sie sind keine Kunstmärchen, weil sie „eine Mischung aus Elementen der Renaissance-Literatur und zunehmend barocken Zügen“ (ebd.) sind. Von den Volksmärchen sind sie auch zu unterscheiden, weil sie „eine barocke Drastik detailliert“ (ebd.) enthalten und durch rhetorische Virtuosität beim Lesen Unterhaltung schaffen.

In die Epoche der italienischen Kunstmärchen gehört auch „der erste Autor von Kunstmärchen“ (ebd. 17), Giambattista Basile. Er beeinflusste spätere Generationen von Autoren dieser Gattung wie z.B. Wieland, Brentano und die Gebrüder Grimm. Giambattista stammt aus Neapel, wo er als „Gouvernatore feudale“ (ebd.) gearbeitet hat. In seinen Werken schreibt er für das aristokratische Publikum über die Situation der Menschen, denen er als Verwalter feudaler Besitzungen begegnete. Er sammelte verschiedene Ideen, indem er Menschen beobachtete. Seine Erzählweise erinnert an die Rittergeschichten. Sein bekanntestes

Werk heißt *Lo Cunto de li Cunti* [dt. *Das Märchen von den Märchen*]. Basile bediente sich einer Volksmärchenvorlage und bearbeitete sie mit zeitgenössischen barocken Redemitteln und mit entsprechender Rhetorik, wobei er „bei aller Kunstfertigkeit nur das Naive des Märchens unberührt lässt“ (ebd.: 19). In seinen Märchen führt Basile Allegorie und Sprichwörter ein, die „die Grenzen des Volksmärchens“ (ebd.) erweitern.

Die italienischen Kunstmärchen hatten einen großen Einfluss auf das französische Publikum. Das französische Publikum zeigte großes Interesse für eine solche Schreib- und Erzählweise, was am Ende die französische Literaturwelt beeinflusste. Als Folge davon entstand im 17. und 18. Jahrhundert die Epoche der französischen Kunstmärchen. Im Mittelpunkt dieser Gattung steht Charles Perrault, der „als repräsentativer Märchendichter des ausgehenden 17. Jahrhunderts“ (ebd.: 22) bekannt ist. Zuerst entstand Perraults Grundidee, einen Fortschritt in der Märchenwelt zu machen, indem er auf Elemente aus der Antike verzichtete. So entstand seine monumentale dialogische Streitschrift *Parallele des anciens et des modernes*. Perrault schrieb Märchen, die „der kulturell übersättigten Hofgesellschaft unter Ludwig XIV.“ (ebd.) als Unterhaltung dienten. Er bediente sich der *Novelle von der getreuen Griseldis* aus dem Werk *Decamerone* „und brachte sie, dem Stil seines literarischen Idols La Fontaine nacheifernd, in die elegante Verse“ (ebd.).

Nach La Fontaines Vorbild entstand Perraults Sammlung der Prosamärchen *Histoires ou Contes du temps passé, avec des Moralités*. In der Sammlung befinden sich bekannte Märchen, wie die über Aschenputtel, Rotkäppchen, Dornröschen und Blaubart. Perraults Eigenartigkeit beim Märchenschreiben zeichnet sich durch eine ironisierende Erzählweise aus. „Zwei Figuren hat das frz. Volksmärchen charakteristisch ausgestaltet: Feen und Oger (Menschenfresser)“ (ebd.: 3). Im Perraults Dornröschen ist die Präsenz der Ironie am Beispiel von Feen klar zu sehen. Perrault bezeichnet Feen als Verkörperung der Vernunft, denn König und Königin schenken ihnen Vertrauen, um Dornröschen zu erziehen und zu schützen. Damit verknüpft er die Vernunft und das Imaginäre. Weiterhin bekommt das aristokratische Publikum mithilfe Perraults Märchen die Möglichkeit, sich ein imaginäres Bild von eigener Person vorzustellen oder sich mit der Feengestalt zu identifizieren: „Literatursoziologisch lassen sich zwischen den dargestellten Feen und den dichtenden Damen Entsprechungen beobachten“ (ebd.: 27). Besonders wird diese Möglichkeit auf die Frauen impliziert, die sich als Erzieherinnen der Prinzen und Prinzessinnen sehen.

Die Entwicklung der Kunstmärchen geht aus Italien auf Frankreich und aus Frankreich auf Deutschland über. Das deutsche Kunstmärchen entstand im 18. und 19. Jahrhundert (vgl. ebd.: 32). Das war die Zeit der Weimarer Klassik und der Romantik.

In der Vorgeschichte seiner Entwicklung im 18. Jahrhundert wurden die ersten Kunstmärchen anhand französischer Feenmärchen geschrieben. Beispiele dafür sind Justus Heinrich Saals *Abendzeitvertreib* und Friedrich Immanuel Bierlings *Cabinett der Feen*. In dieser Zeit entstand ein Bedürfnis, die Literatur für Kinder und Jugendliche zu verfassen, um diesen darin eine pädagogisch-erzieherische Botschaft zu vermitteln. Dementsprechend schrieb Friedrich Justin Bertruch seine *Blaue Bibliothek aller Nationen* (ebd.). Bertruch unterscheidet in seiner Abhandlung *Ueber die Literatur der Feen – Märchen* zwei Perioden der Feenmärchen. Die erste Periode charakterisiert der wirkliche Glaube an die Feen. In der zweiten Periode wird der Feenbegriff als ein Stoff angesehen, der sich zu einer moralischen, religiösen Dichtung entwickelte (ebd.: 32-33).

Johann Christoph Gottsched veröffentlichte 1730 seine Schrift *Critische Dichtkunst*, die unter dem Einfluss des Rationalismus stand. Dieses Werk spielt eine wichtige Rolle auch im Märchenbereich, weil es das Feenmotiv und das Wunderbare in Frage bringt: „Je aufgeklärter die Zeiten werden, desto schwerer ward es auch, das Wunderbare zu erfinden“ (Gottsched 1751: 170). In dem Werk plädierte Gottsched für Verstand und Vernunft, womit sich der Dichter von der Feenwelt absetzen soll. Gottsched diskutierte über die Tiersprache und andere Elementen, die in Epen Ovids und Miltons auftauchen. Er differenziert das Aufkommen von wunderbaren Elementen in Märchen nach ihrer Wahrscheinlichkeit oder Unwahrscheinlichkeit in der realen Welt. Deswegen war Gottscheds Ziel, das Wunderbare auf eine natürliche Weise zu bestimmen und nicht sehr weit in das Imaginäre zu gehen (vgl. Mayer/Tismar 1997: 33).

Christoph Martin Wieland, der erste deutsche Märchenautor, übernimmt Ideen aus der Sammlung *Conte de Fees* und schreibt die ersten deutschen Märchen, wobei er seinen eigenen Schreibstil entwickelt (vgl. Klotz 1985: 94). Im Gegensatz zu den italienischen und französischen Kunstmärchen wurden Wielands nicht vom Volksmärchen geprägt. Seiner Meinung nach sollte man sich in der Literatur nicht mehr auf frühere literarische Werke stützen. Der Literatur fehlt „ein verbindlicher literarischer Stil; ein Anschluß an die fraglos eingespielten, souveränen Standards der Nachbarliteraturen“ (ebd.). Wieland plädiert auch dafür, dass das Märchen für jeden Mensch aus jeder Schicht verfügbar sein sollte. Wielands Märchen haben zum Ziel „gewisse Wahrheiten, die sich nicht gern ohne Schleier zeigen, in die Gesellschaft einzuführen“ (ebd.: 95). Wieland versucht dem Lesepublikum auf eine metaphorische, symbolische Weise die Wahrheit dieser Zeit zu zeigen. Doch in der damaligen Zeit hatte nur die Aristokratie die Möglichkeit sich auszubilden, um Wielands Schreibstil folgen zu können. Sein allegorischer Schreibstil blieb damals für die meisten Menschen unzugänglich und schwer interpretierbar, weil sie dafür nicht genug ausgebildet waren.

Nach Wieland folgen in der deutschen Literatur Vertreter der Produktion von romantischen Kunstmärchen wie Georg Friedrich Leopold Freiherr von Hardenberg (bekannter als Novalis), Ludwig Tieck und Ernst Theodor Amadeus Hoffmann. Das romantische Kunstmärchen enthält sowohl eine poetische als auch eine gesellschaftliche Funktion, wodurch den Lesern ermöglicht wird, sich eine realistische Sicht des Kunstmärchens vorzustellen (vgl. Mayer/Tismar 1997: 55): „Das zeigt ihre Einbettung in umfassende gesellschaftsbezogene Kontexte wie Roman (Novalis' *Heinrich von Ofterdingen*) oder Unterhaltungsrahmen (Tiecks *Phantasmus* und Hoffmanns *Serapions- Brüder*)“ (ebd.).

Die Autoren des romantischen Kunstmärchens haben zum Ziel, die Botschaft über die Gegenwart in ein Märchen zu verbergen, das heißt ein Märchen wird dem Lesepublikum als eine literarische Chiffre dargeboten (vgl. ebd.). Die Merkmale der Kunstmärchen, die zu dieser Zeit entstehen, stehen unter dem Einfluss der Romantik, denn die Romantiker versuchen Phantasie und das Imaginäre auf eine höhere Ebene zu bringen und sie dem Leser auf eine ästhetisch anspruchsvolle Weise zu vermitteln. Die Textstruktur eines romantischen Kunstmärchens wurde erweitert und motivisch komplexer gestaltet, weil die Romantiker den Begriff Märchen drastisch geändert haben. Ein Kunstmärchen wurde zu einer Autorenoase, wo sie das Phantastische mit allen literarischen Formen verbinden konnten: „Ihnen war Märchen eine programmatische Ausdrucksform ihrer Poesie, in Novalis' Formulierung: gleichsam Kanon der Poesie“ (ebd.).

Es darf nicht unerwähnt bleiben, dass die Märchensammlung der Gebrüder Grimm auch in die Epoche der Romantik gehört. Da die Gebrüder Grimm keine Autoren, sondern Märchensammler sind, wurde der Begriff Buchmärchen eingeführt, um die mittlere Position zwischen Volks- und Kunstmärchen zu kennzeichnen (vgl. ebd.: 85).

Wie schon erwähnt, spielt das romantische Märchen in dieser Diplomarbeit eine wichtige Rolle, weil das Werk *Nußknacker und Mausekönig* von E.T.A. Hoffmann als ein romantisches Kunstmärchen bezeichnet wird und zugleich Kritik an der Aufklärung ausübt. Ein romantisches Kunstmärchen schildert das Gegensätzliche von der Aufklärung:

Das zentrale Thema vieler romantischer Kunstmärchen ist der Versuch, nichtentfremdete Weltverhältnisse – Märchen ist dafür Chiffre – mit einer durch die Reflexion hindurch wiedererlangten Unschuld zu imaginieren und die Entzweiung der Welt als wenigstens partiell aufhebbar vorzustellen, ohne zu vergessen, dass diese Vorstellung Literatur ist. (Mayer/Tismar 1997: 55)

Schließlich ist zu betonen, dass jedes romantische Kunstmärchen das Volksmärchen als Grundlage seiner Entstehung hat. Die Romantiker haben teilweise die Grundlagen des Volksmärchens übernommen, wobei daraus eine ganz andere Gattung entstanden ist. Das

romantische Kunstmärchen verbindet im Gegensatz zum Volksmärchen Realität und Phantasie. Sie sind klar in den Werken zu separieren, aber es entsteht eine dauernde Mischung zwischen beiden. Der wichtigste Grund, weshalb romantische Kunstmärchen entstanden sind, ist darin zu erblicken, dass man die Leserschaft auf zeitgenössische Probleme und Situation aufmerksam machen wollte, wobei das Innerliche im Mittelpunkt stand.

2.3. Grundmerkmale des Kunstmärchens

Ein Merkmal, anhand dessen zu erschließen ist, ob es sich bei einem Text um ein Kunstmärchen handelt, ist schon vor dem Lesen des Textes präsent. Ein Kunstmärchen wird von einem bestimmten Autor geschrieben, wobei sein Name dem Leser vermittelt wird. Weiterhin wird ein Kunstmärchen dem Leser schriftlich, in Form eines Buches, angeboten, wobei der Text in dieser Form grundsätzlich unverändert bleibt. Das heißt auch, dass der Text im Besitz seines Autors bleibt, indem er seine Version des Textes in Form eines Buches schützt (vgl. Mayer/Tismar 1997: 13).

Das Kunstmärchen gleicht seiner Form, Struktur und Größe nach einer Novelle (vgl. Klotz 1985: 28). Die Erzählstruktur wird komplex dargestellt, wobei sich Handlungen und Perspektiven zwischen Realität und Phantasie ständig auswechseln: „Die Handlung von Kunstmärchen ist nicht linear, es gibt Nebenhandlungen und zeitliche Rückblenden“ (Neuhaus 2017: 10). Besonders wichtig zu erwähnen ist, dass ein Kunstmärchen nicht unbedingt aus einer Geschichte bestehen muss. In einem Kunstmärchen können mehrere Geschichten ineinander verflochten werden, oder man kann in einer Hauptgeschichte eine oder mehrere Nebengeschichten finden, die diese Hauptgeschichte erweitern. Diese nicht-lineare Erzählstruktur enthält komplexe sprachliche Elemente, Vokabeln und Satzstrukturen.

Weiterhin werden der Handlungsort und die Handlungszeit ausführlich geschildert, um reale, wahrscheinlich existierende Situation hervorzuzaubern (vgl. ebd.). Meistens werden exakte Orts- und Zeitangaben am Anfang der Geschichte erwähnt und bis ins Detail beschrieben, wobei der Autor beim Leser eine detaillierte Vorstellung zur Handlungssituation initiiert. Ein Beispiel dafür findet man im E.T.A. Hoffmanns Text *Der Goldene Topf*: „Am Himmelfahrtstage nachmittags um drei Uhr, [...]“ (Hoffmann 1982: 5). Anhand ausführlicher Beschreibungen wird dem Leser die Aufmerksamkeit auf die reale, wahrscheinliche Situation gelenkt und ein präzises Vorstellungsbild ermöglicht. Die realen Orts- und Zeitangaben fordern den Leser, die reale Welt in der Geschichte mit seiner alltäglichen Umgebung zu vergleichen,

um ihn dazu vorzubereiten, das nachkommende Wunderbare als Teil seiner Alltäglichkeit zu akzeptieren.

In einem Kunstmärchen werden die Gestalten nicht eindimensional dargestellt, indem sie entweder gut oder böse sind, sondern es entstehen eher gemischte Gestaltenformen (vgl. Neuhaus 2017: 12). Gute und böse Eigenschaften kann man in einer Gestalt finden, denn diese werden realistisch dargestellt, indem sie psychologisiert werden: „Gut und Böse durchdringen sich gelegentlich gegenseitig in ein und derselben Gestalt. Die Bösen tragen auch liebevolle Züge und auch die Guten haben ihre Schwächen.“ (Müller/Wieland 2013: 274)

Hierdurch wird deutlich, dass die Gestalten in einem Kunstmärchen Träger sowohl guter als auch schlechter menschlicher Eigenschaften sind. Ihre Persönlichkeiten werden realistisch dargestellt, wobei der Protagonist in vielen Fällen einen inneren Konflikt auszutragen hat. Die Hauptgestalt steht zwischen dem Realen und dem Phantastischen und versucht seinen Konflikt zu lösen. Ein gutes Beispiel dafür ist Chamisso's Roman *Peter Schlemihls wundersame Geschichte* aus dem Jahre 1814. Peter Schlemihl verkauft seinen Schatten an einen reichen Mann und deswegen wird er von den Menschen in der Umgebung als seltsam angesehen (vgl. Chamisso 2015: 13). An dieser Stelle ist es wichtig zu erwähnen, dass in diesem Text ein transparent innerer Konflikt der Hauptgestalt geschildert wird, in dessen Rahmen das Wunderbare bzw. Phantastische in die Realität eindringt und die Harmonie des alltäglichen Lebens zerstört. Schließlich versucht die Gestalt seine Unruhe und Unzufriedenheit zwischen beiden Ebenen zu lösen (vgl. ebd.: 17-18). An dieser Stelle muss man besonders betonen, dass die Gestalten in einem Kunstmärchen gleichzeitig sowohl emotionell und zweifelhaft als auch rationell reagieren, wobei solche innerlichen Zustände die Reaktionen der Gestalten beeinflussen. Sie sind so planvoll realistisch dargestellt, dass der Leser im Text nach „Indizien und Unverhältnismäßigkeit“ (Klotz 1985: 198) sucht.

Die Gestalten aus dem Kunstmärchen verfügen über eine „Wandlungsfähigkeit“ (Schikorsky 1995: 529) zwischen der Realität und der Phantasie, weil die beiden Ebenen ineinander ständig eindringen. Die Gestalten aus der Realität übernehmen ihre Rolle aus der Phantasie und umgekehrt, wobei sie „ihren Namen, ihr Äußerliches und Wesen ändern“ (ebd.). Oft bedient man sich auch der Doppelgänger, die zwischen beiden Ebenen ein verwirrendes Spiel stiften (ebd.).

Im romantischen Kunstmärchen spielen auch zahlreiche unterschiedliche Motive eine wichtige Rolle. Die Autoren bedienen sich solcher Motive, um die Kritik an der zeitgenössischen gesellschaftlichen Situation zu üben (vgl. Mayer/Tismar 1997: 3). Ein weiteres Motiv ist auch das der Nacht: Die Nacht wird als die Zeit der Träume und des

Nachdenkens verstanden (vgl. Kaiser 2010: 19-20), wo ein Mensch in der Einheit mit dem Wunderbaren steht.

Ein weiteres wichtiges Motiv, das in einem Kunstmärchen vorkommt, ist das Wunderbare, das in dieser Gattung auf eine ganz spezifische Weise gestaltet und gedeutet wird. Erstens befindet sich das Wunderbare nicht weit von der Realität entfernt, im Gegenteil, es nimmt an der Realität teil: Die eigene Stadt, das eigene Haus und das eigene Zimmer werden zum Schauplatz für Ereignisse, die nicht von dieser Welt sind (vgl. Klotz 1985: 196). Wunderbare Personen erscheinen und wunderbare Geschehnisse passieren im alltäglichen Leben der Gestalten, wobei sich der Leser wiederum auf die Suche nach Erwartungen und Indizien begeben muss (vgl. Klotz 1985: 197). Die Gestalten bewegen sich zwischen Realem und Wunderbarem, wobei die beiden Ebenen eine problematische bzw. offene Struktur der Möglichkeiten und Probleme darstellen. Die Gestalten und die Handlung bekommen dadurch Züge der alltäglichen Welt, denn in der Realität stößt man auf Probleme und Hindernisse, dessen man sich manchmal überhaupt nicht bewusst ist. Das Wunderbare und das Reale sind in einem Kunstmärchen so eng verbunden, dass die Gestalten sogar an ihrer Wahrnehmungsfähigkeit zu zweifeln beginnen (vgl. Neuhaus 2017: 11).

Zweitens wird das Wunderbare gerade in einem Kunstmärchen ausführlich beschrieben (vgl. Pikulik 1987: 97-98). Dadurch wird gezeigt, dass das Wunderbare eine ernste, nicht nur unterhaltende Rolle im Text hat. In der Welt des Wunderbaren findet man sehr oft wunderbare Requisiten, welche die Autoren der Kunstmärchen aus den Volksmärchen übernommen haben (vgl. Klotz 1985: 29). Weiterhin wird das Wunderbare nicht von allen Gestalten wahrgenommen. Bei dem Einbruch des Wunderbaren in die reale Welt muss es nicht so sein, dass jede Gestalt gleich in Verbindung mit der wunderbaren Ebene steht: „Oftmals finden sich zwei Handlungsebenen, die man eigentlich genauer als Wahrnehmungsebenen bezeichnen müsste, da es vom Subjekt abhängt, ob es das notwendige Sensorium für Dinge mitbringt, die sich mit Naturgesetzen nicht erklären lassen [...]“ (Neuhaus 2017: 11).

Das heißt, dass nicht alle Gestalten die Fähigkeit haben, das Wunderbare zu sehen oder an das Wunderbare zu glauben. Grundsätzlich ist das Wunderbare jeder Gestalt verfügbar, doch es hängt von der Gestalt ab, ob sie es begreifen kann. Es ist noch einmal hervorzuheben, dass das Wunderbare als ein Leitmotiv eines Kunstmärchens nicht nur als Unterhaltung dient, sondern das Ziel verfolgt, den Leser zum Nachdenken über die zeitgenössischen Situation und über aktuelle Probleme zu bringen.

Schließlich ist festzustellen, dass das Wunderbare im Kunstmärchentext eine tiefere Bedeutung trägt, wobei sich die Autoren von Kunstmärchen zeitgenössischer Thematik bedienen und soziologische, psychologische und anthropologische Ansichten stärker in ihren Werken bearbeiten (vgl. Wühl 2003: 3). Die tiefere Bedeutung der Kunstmärchen weist auf verdeckte Botschaften hin, die zu Mehrfachdeutung der Kunstmärchentexte führen. Das heißt, dass zu einem Kunstmärchen verschiedene Interpretationen entworfen werden können. Dabei ist es wichtig zu wissen, in welchem historischen Kontext ein Kunstmärchen entstanden ist. Die Autoren bedienen sich ästhetisch und strukturell komplexeren Erzählweise, wodurch an die Leser allegorische Botschaften zur damaligen gesellschaftlichen Situation vermittelt werden. Infolgedessen werden im Kunstmärchen nicht mehr nur Kinder, sondern auch Erwachsene angesprochen, die die allegorische Botschaft dekodieren können:

Das zentrale Thema vieler romantischer Kunstmärchen ist der Versuch, nichtentfremdete Weltverhältnisse – Märchen ist dafür die Chiffre – mit einer durch die Reflexion hindurch wiedererlangten Unschuld zu imaginieren und die Entzweiung der Welt als wenigstens partiell aufhebbar vorzustellen, ohne zu vergessen, daß diese Vorstellung Literatur ist. Politik, Utopie, Philosophie und literarische Selbstreflexion gehe eine spezifische Synthese ein. (Mayer/ Tismar 1997: 55).

Die romantische Literatur entstand allgemein als Gegenströmung zur aufklärerischen Literatur, wobei sie eine gegenwartsbezogene und historische Thematik enthält (vgl. Madsen 2003: 151). Die Romantiker entfernen sich von der aufklärerischen pädagogischen Rolle des Kunstmärchens, wobei sie die Freiheit des Denkens und Schreibens gerade im Wunderbaren bzw. im Phantastischen finden (vgl. ebd.). Demzufolge bedienen sich die Romantiker verborgener Botschaften, um die gesellschaftliche Situation der damaligen Zeit zu kommentieren oder sogar zu kritisieren. Die Chiffre präsentiert also die zeitgenössische Botschaft, die zu dechiffrieren ist. Auf diese Weise ist ein Kunstmärchen auf zwei Ebenen zu lesen: einerseits verfolgt es „Nachahmung kindlicher Welterfahrung“ (Schikorsky 1995: 535), andererseits appelliert es an die erwachsene Leserschaft, sich auf die Suche nach der verschlossenen Botschaft zu machen.

3. E.T.A. Hoffmanns Kunstmärchen *Nußknacker und Mausekönig*

3.1. Über die Entstehung von Hoffmanns *Nußknacker*-Text

Im Jahr 1816 entstand das Kunstmärchen *Nußknacker und Mausekönig* als einer von insgesamt drei Teilen des Bandes *Die Serapionsbrüder* (vgl. Martinez 1996: 91). Der

Märchenband wurde von drei Autoren herausgegeben, in dem jeder von ihnen ein Märchen geschrieben hat. Einer von den drei Autoren war auch Ernst Theodor Amadeus Hoffmann. Am Band arbeiteten noch seine Freunde, die auch für die Entwicklung der deutschen Märchenliteratur wichtig sind: Carl Willhelm Contessa schrieb *Gastmahl* und Friedrich Baron de la Motte Fouque *Die kleinen Leute*.

Es sollte auch nicht unerwähnt bleiben, dass Hoffmanns Kunstmärchen *Nußknacker und Mausekönig* „nie ein Bestseller im Sinne eines besonderen Verkaufserfolgs“ (Schikorsky 1995: 520) wurde. Die Geschichte über den Nußknacker und den Mausekönig gewann eigentlich an Popularität durch Tschaikowskis Ballettumarbeitung. Im Gegensatz zu Tschaikowskis bekannter Interpretation des Märchens blieb es im Falle von Hoffmanns Märchen ein Rätsel, u.a. ob es überhaupt als ein kinderliterarisches Werk zu bezeichnen ist (vgl. ebd.). Trotz dieser Diskussionen erschien das Märchen immer wieder in den Kinderbüchern.

3.2. Inhaltsabriss von Hoffmanns *Nußknacker*-Text

Der *Nußknacker*-Text ist auf zwei Ebenen zu lesen, weil seine Hauptgeschichte noch eine Binnengeschichte enthält. Die im *Nußknacker*-Text eingeschobene Geschichte wird von Herrn Droßelmeier erzählt und heißt *Die Geschichte von der harten Nuß*. Diese ist mit der Hauptgeschichte verbunden, kann aber beim Lesen auch ausgelassen werden.

Die erste Lesart besteht daraus, dass der Leser *Die Geschichte von der harten Nuß* bei seinem Lesen vollkommen auslässt. Dann würde die Geschichte folgendermaßen lauten: die siebenjährige Marie verletzte sich bei einem Sturz an einen Glasschrank und erkrankte an einem Wundfieber. Dieses Wundfieber verursacht Maries Träume vom hölzernen Nußknacker, den ihr Bruder Fritz zum Weihnachten bekommen hat. Ihre Puppen und Soldaten ihres Bruders werden lebendig und kämpfen gegenseitig. Als Marie krank ist, erzählt ihr der Pate Droßelmeier *Die Geschichte von der harten Nuß*, die Maries Phantasie noch mehr bekräftigt. Sie träumt vom Kampf zwischen Mausekönig und Nußknacker, den Nußknacker mit seinen Soldaten gewinnt (vgl. ebd.). Wie die Zeit verfließt, weiß Marie nicht mehr, ob die Geschehnisse, die sie gesehen hat, Wirklichkeit oder nur Traum ist. Sie beginnt zu denken, dass der hölzerne Nußknacker in der Realität der Neffe von Herrn Droßelmeier ist. Marie will ihn retten, was sie auch tut. Am Ende der Geschichte geht Marie mit ihrem Nußknacker in sein Puppenreich.

In der zweiten Lesart wird neben der Hauptgeschichte auch die eingeschobene *Geschichte von der harten Nuß* berücksichtigt: Marie und Fritz haben am Weihnachtsabend viele Geschenke von ihren Eltern bekommen. Unter den Geschenken befindet sich auch der

hölzerne Nußknacker. Marie bleibt tief in die Nacht wach, um mit ihren Puppen und Spielzeugen zu spielen. Auf einmal wird alles lebendig. Auf der einen Seite steht der böse siebenköpfige Mausekönig und seine Armee und auf der anderen Nußknacker mit seinen Soldaten. Plötzlich beginnt ein Kampf, in den Marie auch verwickelt wird, weil sie Nußknacker und seinen Soldaten helfen will (vgl. ebd.: 194-198). Bei diesem Versuch verletzt sich Marie an einem Glasschrank. Als Marie aufwacht, sieht sie, dass ihre Eltern den Arzt geholt haben, um Maries Wunde zu behandeln. Marie sollte wegen ihrer Wunde einige Tage im Bett bleiben (vgl. ebd.: 199). Herr Droßelmeier kommt zu Besuch und erzählt Marie *Die Geschichte von der harten Nuß*.

Die Geschichte beginnt mit der Geburt von Prinzessin Pirlipat. Die Königin hat große Angst um ihr Kind, weil die Königin der Mäuse, Frau Mauserink, Rache schwor. In der Vergangenheit lebten Frau Mauserinks und ihre Mäuse in der Hofküche, wo ihnen die Königin erlaubte, den Speck zu essen. Eines Tages ordnete der König an, alle Mäuse aus der Küche umzubringen. Frau Mauserink gelang es, sich zu retten, und versprach Rache, indem sie die zukünftige Prinzessin in eine hässliche Gestalt verzaubere. Die Prinzessin konnte nur unter bestimmten Bedingungen gerettet werden: sie muss den Kern der Nuss namens Krakatuk essen, der von einem jungen Mann abgebissen und gebracht werden soll. Danach soll dieser junge Mann noch sieben Schritte mit geschlossenen Augen rückwärtsgehen. Nach einer Zeit erscheint ein junger Mann, der Prinzessin Pirlipat wieder schön machen wollte. Er fand die Nuss Krakatuk und brachte sie der Prinzessin auf den Hof. Doch der junge Mann stolpert beim siebten Schritt über die Frau Mauserink und so überträgt er die Verwünschung der Prinzessin Pirlipat auf sich. Bei seinem Stolper tötet er Frau Mauserink. Die Prinzessin wird wieder schön, der arme Junge aber zu einem Nußknacker (vgl. ebd.: 216-217). Um sich in die ursprüngliche Gestalt zurück zu verwandeln, muss der Nußknacker den siebenköpfigen Sohn von Frau Mauserink töten und ein Mädchen finden, die ihn trotz seiner Gestalt lieben würde (vgl. ebd.: 218).

Nachdem Marie diese Geschichte gehört hat, kommt sie zur Schlussfolgerung, dass der Nußknacker eigentlich der Neffe Droßelmeiers ist (vgl. ebd.: 241). Der Nußknacker hat schließlich den siebenköpfigen Mausekönig besiegt und Maries Liebe gewonnen. Als Marie aufwacht, sieht sie den Neffen Droßelmeier in ihrem Haus. Er bedankte sich bei Marie für ihre Rettung und bringt sie nach einem Jahr in sein Puppenreich, wo Marie zur Königin wird (vgl. ebd.: 244).

3.3. Adressatenproblematik des *Nußknacker*- Textes

E.T.A. Hoffmann bedient sich im *Nußknacker*-Text einer komplexen Motivstruktur sowie zahlreicher wunderbarer Elemente, wodurch eine komplexe Erzählweise entsteht, welche die Möglichkeit einer leichten, kindergerechten Lesart begrenzt (vgl. Schikorsky 1995: 520). An dieser Stelle muss man besonders betonen, dass Hoffmann das Aufkommen dieser Diskussion schon beim Schreiben voraussah. Die Hinweise auf eine Vorahnung dieser Diskussion findet man sogar im *Nußknacker*-Text. Bevor Herr Droßelmeier die *Geschichte von der Harten Nuß* zu erzählen beginnt, fragt ihn die Mutter: „Ich hoffe, lieber Herr Obergerichtsrat, dass Ihre Geschichte nicht so graulich sein wird, wie gewöhnlich alles ist, was Sie erzählen?“ (Hoffmann 1982: 202). Die Mutter ist der Meinung, dass die Geschichte nicht kindergerecht ist und hat Bedenken, ob die Kinder alt genug sind, um überhaupt die moralische Botschaft im Grausamen des Erzählten herauszufinden.

Weiterhin ist festzustellen, dass Hoffmann im Text selbst sein Lesepublikum nicht klar definiert, indem er sowohl Kinder als auch Erwachsene direkt anspricht: „Ich wende mich an dich selbst, sehr geneigter Leser oder Zuhörer Fritz – Theodor – Ernst – oder wie du sonst heißen magst, [...]“ (ebd.: 180). Unter „Leser“ können auf einer Seite Erwachsene verstanden werden, die das Märchen einem Kind vorlesen. Auf der anderen Seite spricht er die „Zuhörer“ an, unter denen man Kinder, denen das Märchen von ihren Eltern vorgelesen wird, verstehen kann. Hier liegt noch ein Grund dazu, dem *Nußknacker*-Text literarische Virtuosität zu attestieren, weil man nicht ganz gewiss bestimmen kann, wem dieses Märchen zugehört ist. Insofern ist das Märchen auf mehreren Ebenen zu lesen, insbesondere aber weil es eine mehrfache Struktur aufweist. Es ist nach Schikorsky (1995: 522) zugleich ein „Kunstmärchen, phantastische Erzählung und realistische Geschichte“.

Hoffmann bedient sich des Spieles zwischen Realität, Phantasie und Träume, um dadurch ein Märchen aus der Rahmenerzählung *Nußknacker und Mausekönig* und der eingeschobenen Binnenerzählung *Die Geschichte von der harten Nuß* zu machen, was eine sehr komplexe erzählerische Vorgehensweise ist, die dann auch mit Folgendem resultieren kann: „Und Willibald Alexis berief sich auf die Beobachtung, daß viele Kinder die Hoffmannschen Kindermärchen rasch wieder aus der Hand legen, weil sie nicht ihren Vorstellungen von Märchen entsprächen“ (ebd.: 536- 537).

Dabei stellt sich die Frage, ob der *Nußknacker*-Text den Kindern unverständlich bleiben muss, weil die Kinder auf eine ganz andere Vorstellung von einer Märchenwelt aus früheren Märchen gewöhnt sind. Die Märchenwelt und Phantasie sind in anderen Märchen weit von der

Realität entfernt, was den Kindern eine klare Unterscheidung zwischen der Realitäts- und Phantasiewelt ermöglicht. In *Nußknacker und Mausekönig* handelt es sich um das absolute Gegenteil davon, was dieses Märchen auch auf eine komplexere Literaturskala bringt. E.T.A. Hoffmann vermischt in seinem Märchen mehrmals das Reale und Phantastische, so dass sich der Leser beim Lesen immer wieder die Frage stellen muss, ob er sich im Realen oder im Phantastischen befindet. Daraus ergibt sich, dass der *Nußknacker*-Text einfach zur ganz individuellen Deutung einlädt. Dabei ist zu betonen, dass die literarische Komplexität des Märchens von Hoffmann erst dann an Publizität gewonnen hat, nachdem es zum Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur wurde (vgl. ebd.: 520).

4. Merkmale des Kunstmärchens in *Nußknacker und Mausekönig*

Unter dem Begriff Kunstmärchen versteht man eine künstlerisch gestaltete Märchenform, die auf den Begriff von Volksmärchen anknüpft, aber in seiner Erzählstruktur, Figurengestaltung, Adressatenproblematik weit von Volksmärchen entfernt ist. Ein Kunstmärchen wird von einem Autor geschrieben, dessen Name dem Lesepublikum bekannt ist. Die Motive des Volksmärchens dienen den Autoren des Kunstmärchens als ein Orientierungsmuster, wobei die Autoren nach ihrem Willen die Komposition eines Kunstmärchens gestalten. Dabei greifen sie nach einer künstlerischen Sprache und nach komplex strukturierten Erzählweisen. Es kann auch der Fall sein, dass man in einem Kunstmärchen neben der Hauptgeschichte auch auf kleinere darin eingeschobene Geschichten stößt, was die Komplexität der Erzählstruktur erhöht.

Für ein Kunstmärchen ist ferner die Verschmelzung der realen mit der wunderbaren Welt charakteristisch, denn in diesen Texten steht die realistisch dargestellte, alltägliche Welt der Gestalten nicht weit von dem Wunderbaren entfernt. Die beiden Ebenen vermischen sich, sodass sie am Ende, als ob sie auf einer Ebene stehen, wirken (vgl. Neuhaus 2017: 11). In einem Kunstmärchen begegnet man psychologisierte Gestalten, die auf beiden Ebenen wirken. Hier spricht man von gemischten Charakteren, dessen sowohl gute als auch schlechte Eigenschaften dem Leser präsentiert werden (vgl. ebd.).

Das romantische Kunstmärchen wurde sowohl bei Kindern als auch bei Erwachsenen beliebt. Demzufolge hatten die Autoren der Romantik eine doppelte Aufgabe: den Text so zu gestalten, dass man ihn auf zwei Ebenen lesen kann. Auf der einen Seite bedienen sich die Autoren der Textchiffrierung, mit dem Ziel, die zeitgenössischen Probleme zu behandeln, was

bei der erwachsenen Leserschaft Interesse wecken soll (vgl. Mayer/Tismar 1997: 3). Auf der anderen Seite stellen solche Texte eine abenteuerliche Geschichte in der Wirklichkeits-, Phantasie- und Traumwelt dar, wobei der Kampf zwischen Gut und Böse thematisiert.

4.1 Bekannter Autor

Unter wichtigem Merkmal eines Kunstmärchens versteht man die Angabe zum Autor, denn ein Kunstmärchen ist nicht ein „Allgemeinbesitz“ (Mayer/Tismar 1997: 1), sondern eine „individuelle Erfindung eines bestimmten, namentlich bekannten Autors meist schriftlich festgehalten“ (ebd.).

Der Text *Nußknacker und Mausekönig* wurde von Ernst Theodor Amadeus Hoffmann (1776-1822) im Jahr 1816 geschrieben. In diesem Jahr erschien ein Band der Kindermärchen, worin die Märchen *Das Gastmahl* von Carl Wilhelm Contessa, *Die kleinen Leute* von Friedrich Baron de la Motte Fouque und schließlich *Nußknacker und Mausekönig* von Hoffmann veröffentlicht wurden (vgl. Schikorsky 1995: 520-521).

Somit ist zu schlussfolgern, dass der *Nußknacker*-Text das Werk eines Autors und der Text allen Lesern in gleicher schriftlicher Form zugänglich ist, was gerade Merkmale eines Kunstmärchens sind.

4.2. Örtliche und zeitliche Fixierung

In einem Kunstmärchen werden ganz konkrete Angaben zum Handlungsort und zur Handlungszeit gemacht, wobei sich die Autoren deren detaillierten Beschreibung bedienen. Im Gegensatz zu Volksmärchen, die auf der Unbestimmtheit des Ortes und der Zeit beruhen, werden diese in Kunstmärchen als reale und für die Geschichte relevante Elemente betrachtet. Meistens erfolgen sie ganz am Anfang der Geschichte, mit dem Ziel, den Leser gleich in die Mitte des Geschehens zu führen. Weiterhin werden der Ort und die Zeit der Handlung in einem Kunstmärchen realistisch dargestellt, wobei sich die Autoren keiner Verschönerungsmittel bedienen.

Im *Nußknacker*-Text erfolgt ganz am Anfang der Geschichte die örtliche und zeitliche Fixierung der Handlung. Der erste Satz der Geschichte enthält ganz konkrete Zeitangaben: „Am vierundzwanzigsten Dezember durften die Kinder des Medizinalrats Stahlbaum den ganzen

Tag über durchaus nicht in die Mittelstube hinein“ (Hoffmann 1982: 177). Daraus ist ersichtlich, dass die Handlung ganz genau am Weihnachten passiert.

Die ganze Handlung findet in der Wohnung des Medizinrats Stahlbaum statt, wo die Geschwister Marie und Fritz leben. Die Wohnung wird parallel mit der Entwicklung der Handlung beschrieben: „[...] durften die Kinder des Medizinalrats Stahlbaum den ganzen Tag über durchaus nicht in die Mittelstube hinein, viel weniger in das daranstoßende Prunkzimmer. In einem Winkel des Hinterstübchens zusammengekauert, saßen Fritz und Marie, [...] „(ebd.).

Weiterhin bedient sich Hoffmann der detaillierten Beschreibung dieses Abends und spricht die Leser und Zuhörer direkt an, sich die Situation noch besser vorzustellen:

Ich wende mich an dich selbst, sehr geneigter Leser oder Zuhörer Fritz- Theodor- Ernst- oder wie du sonst heißen magst, und bitte dich, daß du dir deinen letzten, mit schönen bunten Gaben reich geschmückten Weihnachtstisch recht lebhaft vor Augen bringen mögest, dann wirst du es dir wohl auch denken können, wie die Kinder mit glänzenden Augen ganz verstummt stehen blieben, [...] (ebd. 180).

Hoffmann versucht die Leser dazu zu motivieren, sich die Geschichte genauer vorzustellen, denn auf diese Weise werden sie der Handlung besser folgen und sie verstehen können.

Zuletzt werden im Text auch reale Orte angegeben, wie zum Beispiel Nürnberg: „ [...] nach dir, o Nürnberg, schöne Stadt, die schöne Häuser mit Fenstern hat“ (ebd.: 212) und Asien: „ [...] als er gerade einmal mit seinem Freunde mitten in einem großen Walde in Asien ein Pfeifchen Knaster rauchte“ (ebd.).

Insofern sind im *Nußknacker*-Text reale Ortsangaben, die auch in der Realität existieren, zu finden, die aber Hoffmann in die verschachtelte *Geschichte von der harten Nuß* einführt, die in der wunderbaren Welt geschieht. Hoffmann macht das absichtlich, um die Grenze zwischen dem Realen und dem Wunderbaren zu verengen und somit die beiden Ebenen des Textes zu vermischen.

Wie die Analyse der örtlichen und zeitlichen Fixierung gezeigt hat, enthält der *Nußknacker*-Text Merkmale eines Kunstmärchens, denn es werden in den Text ganz bestimmte Zeit- und Ortsangaben eingebaut: Die Handlung findet am Weihnachtsabend statt, im Text werden Nürnberg und Asien als wirklich existierende Ortsangaben verwendet und eine detaillierte Beschreibung der Wohnung der Familie Stahlbaum dargeboten.

4.2 Komplexe Erzählweise

Ein Kunstmärchen wird von einer komplexeren Sprachweise geprägt, wobei man auf unterschiedlich komplexe Sprachmittel stoßen kann. Weiterhin bestimmt die Satzlänge in einem Kunstmärchen eine große Anzahl von Nebensätzen. Die Handlung wird meistens nicht linear dargestellt, deswegen findet man in einem Kunstmärchen Rückblenden. Ferner können in einem Kunstmärchen mehrere Nebengeschichten in die Hauptgeschichte eingefügt werden.

Das Kunstmärchen erreicht seinen Höhepunkt in der Romantik, wobei sich die Autoren aus dieser Epoche einer künstlerischen Sprache bedienen. Der *Nußknacker*-Text stammt aus der Zeit der Romantik, was zur Folge hat, dass man auch in diesem Text auf die romantische Sprache stößt: „Aber hübscher als alles das waren die allerliebsten kleinen Leutchen, die sich zu Tausenden Kopf an Kopf durcheinander drängten und lachten und scherzten und sangen, kurz, jenes lustige Getöse erhoben, das Marie schon in der Ferne gehört hatte.“ (ebd.: 235)

Hoffmann bedient sich einer romantisch gefärbten Sprache, um das Wunderbare zu beschreiben, was nicht zuletzt zur ästhetisch-sprachlichen Freiheit des Autors in der Produktion seiner Texte führte. Mithilfe einer solchen romantischen Sprache wurde die menschliche Imagination besonders angetrieben, was ein Merkmal des Kunstmärchens ist (vgl. Schmitz-Emans 2010: 564-565).

Weiterhin kann man im Text auf verschiedene sprachliche Mittel wie zum Beispiel auf die Lautmalerei bei der Beschreibung der Mäusearmee stoßen: „Bald ging es trott- trott – hopp-hopp[...]“ (Hoffmann 1982: 191), „[...] galoppierten [...]“ (ebd.), „[...] zischend und pfeifend [...]“ (ebd.). Gleichfalls bedient sich Hoffmann der Übertreibungen, um z.B. die Armee als größer darzustellen: „[...] wie mit tausend kleinen Füßchen, und tausend kleine Lichterchen blickten aus den Ritzen der Dielen“ (ebd.: 190).

Die künstlerische Sprache E.T.A. Hoffmanns schimmert auch aus der Benutzung von Anaphern heraus: „[...] geradezu auf den Schrank – geradezu auf Marien los [...]“ (ebd.: 191). Daraus ist zu schließen, dass das eigentliche Ziel der Mäuse darin lag, den Nußknacker aus dem Schrank zu entwenden. Marie stand ihnen nur auf dem Weg, doch sie erschreckte und stieß mit ihren Ellbogen die Glasscheibe ein (vgl. ebd.: 192). Hoffmann plädiert dadurch für eine absolute Aufmerksamkeit der Leser und Zuhörer, ungeachtet dessen, ob sie an das Wunderbare zweifeln, in das Wunderbare glauben oder es durch Vorstellung erleben. Er bedient sich der Anapher, um einen intensiven Eindruck beim Leser zu erwecken und die Nähe zwischen der Realität und dem Wunderbaren zu betonen.

Weiterhin findet man im *Nußknacker*-Text Sätze, die aus mehreren Nebensätzen bestehen, was auf die Komplexität der Satzstruktur eines Kunstmärchens hinweist:

Frau Mauserinks war viel zu weise, um nicht Droßelmeiers List einzusehen, aber alle ihre Warnungen, alle ihre Vorstellungen halfen nichts, von dem süßen Geruch des gebratenen Specks verlockt, gingen alle sieben Söhne und viele, viele Gevattern und Muhmen der Frau Mauserinks in Droßelmeiers Maschinen hinein und wurden, als sie eben den Speck wegnaschen wollten, durch ein plötzlich vorfallendes Gitter gefangen dann aber in die Küche selbst schmachvoll hingerichtet. (Ebd.: 206-207)

Der Beispielsatz besteht aus einem Hauptsatz und sechs Nebensätzen, die eine komplexe Erzählstruktur bilden. Hoffmann bedient sich solcher Satzstrukturen auf mehreren Stellen im Text, wenn er die Handlung beschreibt. Die Handlung ist damit dynamisch gestaltet, es gibt keinen Stilstand zwischen Handlungsteilen, die das Ganze darstellen. Mithilfe solcher Sätze gewinnt der Text auch an Spannung. Wegen eines solchen komplexen Satzbaus und der Verwendung einer romantisch gefärbten Sprache ist zu schließen, dass der *Nußknacker*-Text einem Kunstmärchen ähnlich ist.

Der gesamte Aufbau des Textes spielt auch eine wichtige Rolle. Aufgrund der Textstruktur, die aus einer Rahmenhandlung und einer Binnenhandlung besteht, ist gleichfalls zu folgern, dass es sich beim *Nußknacker*-Text um ein Kunstmärchen handelt. Die Binnenhandlung, *Die Geschichte von der harten Nuß*, wird vom Herrn Droßelmeier in drei Fortsetzungen erzählt. Die Rahmenhandlung beginnt am Weihnachtsabend, wo Marie den Nußknacker unter dem Weihnachtsbaum findet und in die Welt der Phantasie eindringt (vgl. ebd.: 184). Sie sieht die Schlacht zwischen den Puppen, dem Mausekönig und ihren Nussknacker (vgl. ebd.: 194-197). Sie versucht Nussknacker zu helfen, dabei verletzt sie sich an einer Glasscheibe und erkrankt an Wundfieber (vgl. ebd.: 198). Der Pate Droßelmeier beginnt ihr in dieser Zeit *Die Geschichte von der harten Nuss* zu erzählen (vgl. ebd.: 202). Es ist die Binnengeschichte, die in drei Teilen in die Rahmenhandlung integriert ist. Doch hier handelt sich nicht nur um eine Grenze zwischen der Realität und Phantasie. Die Geschichte wird komplexer, weil noch eine Ebene auftaucht – die Ebene der Träume. Zuerst träumt Marie von der Schlacht zwischen Nußknacker und Mausekönig und danach vom Heiratsantrag. Anhand der beiden Träume wird in den *Nußknacker*-Text eine neue Ebene eingeführt, die den Leser zusätzlich verwirrt:

Doch der Leser, der nun meint, er wisse an jeder Stelle der Lektüre, auf welcher der Erzählebenen er sich befindet, und er könne für jedes Ereignis eine vernünftige Erklärung geben, sieht sich immer wieder getäuscht. Der Erzähler treibt ein verwirrendes Spiel mit ihm, wirft ihn hin und her zwischen Traum, Phantasie, Wirklichkeit und Märchenfiktion und verunsichert ihn dadurch nachhaltig. (Schikorsky 1995: 526)

Daraus ergibt sich, dass im *Nußknacker*-Text die Wirklichkeits-, Phantasie- und Traumebene im engen Zusammenhang stehen, wobei sich der Leser bemühen muss, diesen drei Ebenen im Text zu folgen. Die Verwirrtheit des Lesers kann man einigermaßen mit jener beim Lesen der Werke von Kafka oder Proust vergleichen. Das Spiel zwischen Realität, Träume und Phantasie bringen den Leser bis zur Grenze des Textverständnisses.

Darüber hinaus bedient sich Hoffmann auch der Ironie, die eines der weiteren Merkmale des (romantischen) Kunstmärchens ist. Die Ironie besteht darin, dass der Textautor die Erwartungen des Lesers zuerst weckt, um sie danach zu zerstören. In Hoffmanns Text kann man das sehen, als der Nußknacker Marie die sieben Krönchen gegeben hat (vgl. ebd.: 240). Maries Eltern meinen, es sei einer der Träume von Marie. Doch sie legt andere Beweise vor:

Da lief Marie ins andere Zimmer, holte schnell aus ihrem kleinen Kästchen die sieben Kronen des Mausekönigs herbei, und überreichte sie der Mutter mit den Worten: ‚Da sieh nur, liebe Mutter, das sind die sieben Kronen des Mausekönigs, die mir in voriger Nacht der junge Herr Droßelmeier zum Zeichen seines Sieges überreichte‘ (ebd.: 240).

Der Pate Droßelmeier mischt sich in die ganze Situation ein und erklärt den Eltern, dass die Krönchen eigentlich die Bestandteile seiner Uhrkette sind (vgl. ebd.: 240-241). So dringt die Realität schon wieder in die Träume hinein, aber niemand kann sich daran erinnern, wann der Pate Droßelmeier diese Krönchen Maria gegeben hat. An dieser Textstelle entsteht eine Reihe von Verwirrungen und das ist genau die Absicht von E.T.A. Hoffmann. Das Rätsel ist mehrdeutig und man kann es individuell bzw. jeder für sich selbst versuchen zu deuten.

Zusammenfassend ist hervorzuheben, dass das Märchen *Nußknacker und Mausekönig* Merkmale des romantischen Kunstmärchens auf der Ebenen der Erzählstruktur und der Sprache aufweist. Hoffmann bedient sich dabei einer romantisch gefärbten Sprache, um dem Leser das Wunderbare bis ins Detail darzustellen. Dabei benutze er lange, komplex strukturierte Sätze, die der Handlung einen spannenden Ton verleihen. Die Erzählstruktur enthält eine Rahmenerzählung und eine Binnenerzählung, die inhaltlich in Zusammenhang stehen. Zwischen beiden Ebenen entstehen ständig Wirklichkeits- und Phantasiebezüge, wobei der Leser selber herausfinden soll, auf welcher Ebene er sich beim Lesen befindet. Es sollte nicht unerwähnt bleiben, dass Hoffmann in seinen *Nußknacker*-Text neben der Wirklichkeits- und Phantasieebene noch die Ebene des Traumes einfügt, weswegen sein Schreibstil einzigartig ist. Hoffmann dringt bis ins Detail in die Welt der Phantasie und der Träume ein und stellt zugleich ihre Elemente realistisch und wirklichkeitsbezogen dar.

4.3 Psychologisierung der Gestalten

Die Gestalten im Märchen *Nußknacker und Mausekönig* werden bis ins Detail beschrieben. Der ganze Prozess der Beschreibung ist komplex und ausführlich ausgearbeitet. In einem Volksmärchen wird meistens eine kurze Beschreibung der Gestalt nur an einer Stelle des Textes gegeben. In Hoffmanns Kunstmärchen gibt es zwar wenige direkte Beschreibungen der Gestalten: „Als nun gerade einmal alle schwiegen, da sah Marie mit ihren großen blauen Augen dem Obergerichtsrat starr ins Gesicht [...]“ (ebd.: 220). In der ständig laufenden Handlung werden aber verschiedene äußerliche Merkmale der Gestalt wiedergegeben, die dem Leser indirekt die Beschreibung der Gestalten, in diesem Fall von Maries Aussehen, vermitteln.

Die Gestalten eines Kunstmärchens weisen sowohl gute als auch schlechte Eigenschaften auf und werden realistisch beschrieben. Im Gegensatz zum Volksmärchen können gutmütige Figuren ein hässliches Äußeres haben, was im *Nußknacker*-Text auf mehreren Stellen zu finden ist. Zuerst kann man dieses Phänomen am Beispiel von Herrn Droßelmeier sehen:

Der Obergerichtsrat Droßelmeier war gar kein hübscher Mann, nur klein und mager, hatte viele Runzeln im Gesicht, statt des rechten Auges ein großes schwarzes Pflaster und auch gar keine Haare, weshalb er eine sehr schöne weiße Perücke trug, die war aber von Glas und ein künstliches Stück Arbeit. (ebd.: 177)

So auch die Gestalt des Nußknackers, die als Protagonist die Geschichte bestimmt: „Gegen seinen Wuchs wäre freilich vieles einzuwenden gewesen, denn abgesehen davon, daß der etwas lange, starke Oberleib nicht recht zu den kleinen dünnen Beinchen passen wollte, so schien auch der Kopf bei weitem zu groß“ (ebd.: 183).

Zusammenfassend ist zu betonen, dass Droßelmeier, Nußknacker und Prinzessin Pirlipat trotz ihres hässlichen Aussehens gutmütige Gestalten sind, wobei Hoffmann von seinen Figurengestalten ein realistisches Bild entwirft, denn das Innerliche wird im Text von dem Äußerlichen nicht bestimmt.

Ein weiteres Beispiel dafür ist bei der Umwandlung der Prinzessin Pirlipat gegeben, die wegen der Rache von Frau Mauserink in eine hässliche Gestalt verzaubert wird:

Statt des weiß und roten goldgeflockten Engelsköpfchens saß ein unformlicher dicker Kopf auf einem winzig kleinen zusammengekrümmten Leibe, die azurblauen Äugelein hatten sich verwandelt in grüne hervorstehende, starrblickende Augen, und das Mündchen hatte sich verzogen von einem Ohr zum andern. (ebd.: 209)

Die Verhandlungsgrundlage der Gestalten liegt in ihrer Möglichkeit der Doppelung; die Personen verwandeln sich in Puppen, die Puppen in Personen, die Figuren aus der Binnenerzählung begegnet man auch in der Rahmenerzählung:

In diesem Märchen geht Hoffmann jedoch weit über das Prinzip einfacher Doppelung hinaus. Einige Figuren haben Doppelgänger, Spiegel-, Zerr- und Gegenbilder, die zwischen Traum, Phantasie, Märchen und Wirklichkeit hin und her wechseln, die z. T. sogar außerhalb der fiktionalen Ebene zu suchen sind und dabei ganz unterschiedliche Seinzustände annehmen. (Schikorsky 1995: 529)

Im Text kommen insgesamt sechs Gestalten vor: Marie, Fritz, ihre Eltern, der Pate Droßelmeier und sein Neffe aus Nürnberg. Diese Figuren kann man in zwei Gruppen teilen: Die erste Gruppe bilden Fritz und die Eltern, die ihre Doppelgänger in der Phantasie- und Traumwelt nicht haben, weil sie daran auch nicht glauben. In dieser Gruppe kommt die Vernunft prägnanter zum Vorschein als in der zweiten Gestaltengruppe.

Die zweite Gruppe bilden Marie, der Pate Droßelmeier und sein Neffe (vgl. ebd.: 529). Sie haben ihre Doppelgänger in der Phantasie- und Traumwelt, dadurch stellen sie „den Typ einer phantasievollen, ganzheitlichen Sichtweise“ (ebd.: 530) dar. Inwieweit sie mit dem Phantastischen verbunden sind, zeigen genau ihre Doppelgänger in der Phantasiewelt. Marie ist beispielsweise ein sehr bedeutsamer Typ in der Phantasiewelt, weil sie die einzige ist, die zwei Doppelgänger hat. Sie verkörpert die Prinzessin Pirlipat: „Ei, dir liebe Marie ist ja mehr gegeben, als mir und uns allen; du bist, wie Pirlipat, eine geborne Prinzessin, denn du regierst in einem schönen blanken Reich“ (Hoffmann 1982: 221). Die Prinzessin wechselt aber mehrere Gestalten durch die Handlung. In einem Teil ist sie die Prinzessin (vgl. ebd.: 202) und danach eine Holzpuppe (vgl. ebd.: 209). Daraus ist zu schließen, dass Marie mehrere Gestalten verkörpert. Die zweite Gestalt, die Marie verkörpert, ist die Königin der Holzpuppen.

Schließlich ist zu bemerken, je mehr man sich beim Lesen ins Phantastische einlässt, desto tiefer dringt man in das Werk ein. Die erste Gruppe der Gestalten sprechen jene Leser an, die in ihnen selbst die phantasievolle Sicht wenig entwickelt haben, deswegen können sie den Text nicht im Ganzen verstehen oder sich mit den phantasievollen Gestalten identifizieren. Die gemischte Figurengestaltung und die Erscheinung der Doppelgänger beweisen, dass der *Nußknacker*-Text auch nach diesem Aspekt der Psychologisierung des Erzählstoffes ein Kunstmärchen ist.

4.4 Motivkomplex

Im Falle der Motivkomplexität des Erzählstoffes ist einleitend hervorzuheben, dass sich ein Kunstmärchen des Volksmärchens als Orientierungsmuster bedient, meistens insofern, dass die Autoren des Kunstmärchens die Motive aus dem Volksmärchen entlehnen. Insofern könnten auch die Motive, die im *Nußknacker*-Text vorkommen, als Beweis dafür dienen, dass es sich bei Hoffmanns Text um ein (romantisches) Kunstmärchen handelt.

Das erste Motiv ist die Nacht. Unter dem Nacht-Motiv verstehen die Romantiker die Zeit, wenn alles schläft und wenn das Wunderbare aufwacht (vgl. Kaiser 2010: 19-20). Das Wunderbare erscheint in Hoffmanns Text auch in der Nacht: „Es war später Abend geworden, ja Mitternacht im Anzuge, und Pate Droßelmeier längst fortgegangen [...]“ (Hoffmann 1982: 188). Nach einiger Zeit wird alles lebendig, die ganze Mausearmee erschien und wollte den Nußknacker haben (vgl. ebd.: 190-191).

An sehr vielen Stellen im Text findet man auch das Puppen-Motiv: „Damit nahm Marie den Freund Nußknacker in den Arm, näherte sich dem Glasschrank, kauerte vor demselben und sprach also zur neuen Puppe [...]“ (ebd.: 189). Dabei dienen „Puppen, Marionetten der ganzen Romantik als Versinnbildlichung ihrer Ansicht von der konventionellen Gesellschaft“ (Pikulik 1987: 100). Die Puppe ist eines der zentralen Motive der Romantik und weist auf etwas hin, was nicht selbständig oder gar lebendig ist (vgl. ebd.), denn eine Puppe wird mithilfe fremder Kraft angetrieben. Im Text über den Nußknacker soll das Marie sein, die selbst unter konventionellen Umständen erzogen ist. Die Puppen dienen ihr als Hilfe, in ihre Phantasiewelt einzutauchen, was ein Gegensatz zu den Konventionen aus der Realität ist.

Ein weiteres Motiv ist in der zeitlichen Situierung des Märchens zu erblicken. Die Geschichte beginnt gezielt am Weihnachtsabend: „Am vierundzwanzigsten Dezember durften die Kinder des Medizinalrats Stahlbaum den ganzen Tag über durchaus nicht in die Mittelstube hinein, [...]“ (ebd.: 1). Hoffmann bedient sich dieses Motives, um die Kindheit der beiden Geschwister Marie und Fritz zu idealisieren und beim Leser die Erinnerung auf seine eigene Kindheit zu erwecken, wobei sich der Leser mit den Gestalten identifizieren kann, was ein Merkmal der romantischen Literatur ist. Man geht dadurch auf Distanz zur aufklärerischen Vernunft und dringt tief in das romantische Innere, ins Wunderbare ein (vgl. Madsen 2003: 151).

Natürlich ist das wichtigste Motiv dieses Kunstmärchens das Wunderbare bzw. das Phantastische. Im Gegensatz zu einem Volksmärchen, wo das Wunderbare als normaler Bestandteil der fiktionalen Welt wirkt, ist das Wunderbare im *Nußknacker und Mausekönig*

etwas, was nicht jeder sieht oder woran nicht jeder glaubt. Das ist noch ein weiterer Grund, warum der *Nußknacker*-Text als ein Kunstmärchen zu bezeichnen ist: Das Phantastische dringt unerwartet in das reale Leben der Gestalten ein. Marie glaubt fest an die Phantasiewelt, weshalb sie auch an dieser Welt teilnehmen kann. Im Gegensatz zu Marie können ihre Eltern und ihr Bruder die phantastische Welt nicht sehen: „Sprich nicht solch albernes Zeug, liebe Marie“ (Hoffmann 1982: 198). Die Eltern und Fritz repräsentieren diejenigen Menschen, die nur die Wirklichkeit sehen und an die Phantasiewelt nicht glauben.

Im Märchen von Hoffmann kommt es auch zum Kampf zwischen der Wirklichkeit und der Phantasie. In diesem Kampf ist sich aber Marie der Grenze zwischen der Phantasie und der Wirklichkeit bewusst, was nicht der Fall bei Gestalten ist, die in einem Volksmärchen vorkommen. Phantasie gehört nicht zu dem alltäglichen Leben der Gestalten aus einem Volksmärchen, weshalb die Bewusstheit über das Phantastische als solches ein sehr wichtiges Merkmal des Kunstmärchens ist.

Gleich wie in einem Volksmärchen bedient sich Hoffmann in seinem *Nußknacker*-Text phantastischer Elemente, woraus zu schließen ist, dass ihm das Volksmärchen als ein Orientierungsmuster diene, was wiederum ein Merkmal des Kunstmärchens ist.

Da lief Marie ins andere Zimmer, holte schnell aus ihrem kleinen Kästchen die sieben Kronen des Mausekönigs herbei, und überreichte sie der Mutter mit den Worten: "Da sieh nur, liebe Mutter, das sind die sieben Kronen des Mausekönigs, die mir in voriger Nacht der junge Herr Droßelmeier zum Zeichen seines Sieges überreichte. (ebd.: 240)

In Hoffmans Text tauchen wunderbare Elemente aus dem Phantastischen im Wirklichen auf. In der wirklichen Welt werden solche Elemente nicht als wunderbar betrachtet, weil nicht alle Gestalten an das Phantastische glauben. Maries Vater glaubte Marie nicht, dass sowohl der Nußknacker lebendig ist:

Hör mal, Marie, laß nun einmal die Einbildungen und Possen, und wenn du noch einmal sprichst, daß der einfältige mißgestaltete Nußknacker der Neffe des Herrn Obergerichtsrats sein, so werf ich nicht allein den Nußknacker, sondern alle deine übrigen Puppen, Mamsell Klärchen nicht ausgenommen, durchs Fenster. (ebd.: 241)

4.5 Chiffrierung

Romantische Kunstmärchen betrachtet man ferner als Produkte, die im Rahmen einer Gegenströmung zur aufklärerischen Pädagogik entstanden sind (vgl. Madsen 2003: 151) und in denen dann mithilfe allegorischer Botschaften eine zeitgenössische Thematik angeboten wird. Demzufolge wird das Kunstmärchen sowohl für Kinder als auch für Erwachsene geschrieben

(vgl. Wührl 2003: 3). In folgender Analyse der Chiffrierungsmöglichkeiten, die in Hoffmanns Text enthalten sind, beschränkt man sich auf zwei Deutungshypothesen, die im Zusammenhang mit der Mehrfachadressiertheit des Textes stehen. Zu einer solchen Adressiertheit des Textes ist wichtig zu erwähnen, dass Hoffmann selbst im *Nußknacker*-Text darauf hinweist: „Ich wende mich an dich selbst, sehr geneigter Leser oder Zuhörer Fritz – Theodor - Ernst [...]“ (Hoffmann 1982: 180).

Die erste Deutungsmöglichkeit gibt eine kindergemäße Botschaft wieder, während die zweite von einer zeitgenössischen Botschaft, die sich an die Erwachsenen richtet, getragen wird.

Die erste Deutungshypothese geht davon aus, dass es sich im Text um einen komplexen, abenteuerlichen Kampf zwischen Gutem und Bösem handelt. Dabei geht es nicht um einen Kampf, wie er in einem Volksmärchen stattfinden kann, sondern um einen, wo man bis zum Ende des Textes nicht weiß, wie die Situation enden wird. Dabei wird die Botschaft vermittelt, dass man mit Liebe und Mitleid alles überwinden kann, ungeachtet dessen, wo man sich befindet. Egal ob man in einer Phantasie-, in einer Traum- oder in einer Wirklichkeitswelt ist, man sollte immer das Gute tun, weil nur das Gute alles überwinden kann. In diesem Text wird die Liebe durch Einigkeit der Gestalten dargestellt. Die Liebe ist immer stärker, wenn man sie untereinander teilt und pflegt. Nur in diesem Segment entspricht dieses Werk einem Kindermärchen, obwohl es mehrere Tiefenstrukturen enthält. Das beweist auch die zweite Deutungshypothese.

Im Mittelpunkt der zweiten Deutungshypothese steht der Begriff der Säkularisierung. Ganz am Anfang des Textes erscheint die Zeitangabe – Weihnachtsabend. Die ganze Phantasiewelt bricht in das wirkliche Alltagsleben genau an einem der wichtigsten christlichen Tage herein. Man kann den Text als eine Trennung von der Religion deuten, aber nicht im vernünftigen, sondern im phantastischen, märchenhaften Sinne. Die vorliegende Deutungshypothese stellt nicht nur die Trennung von der Religion, sondern auch von der Vernunft dar. Die romantische Kritik der Aufklärung ist in der Opposition zwischen der Marie-Gestalt und der von Fritz zu erblicken. Fritz ist streng, militärisch und autoritär orientiert, wobei seine Gestalt aufklärerisch, vernünftig wirkt: „Es ist wahr“, rief endlich Fritz, „die armen Kerls (seine Husaren meinent) wollen auch nun Ruhe haben, und solange ich da bin, wagt's keiner, ein einziges bißchen zu nicken, das weiß ich schon!“ (ebd.: 188).

Marie ist auf der anderen Seite gemütvoll, fürsorglich und anständig und stellt die romantische Weltsicht dar: „Sei nur nicht so böse, daß Bruder Fritz dir so wehe getan hat, er

hat es auch nicht so schlimm gemeint, er ist nur ein bißchen hartherzig geworden durch das wilde Soldatenwesen [...]“ (ebd.: 189).

Die beiden Deutungsmöglichkeiten beweisen, dass es sich um ein Kunstmärchen handelt, wobei die erste Bedeutung des Textes der jüngeren und die zweite der erwachsenen Leserschaft gelten. Diese Doppeldeutigkeit des Textes ist wiederum ein wichtiges Merkmal des romantischen Kunstmärchens, dessen sich Hoffmann bedient, so dass sein Text auch nach diesem Kriterium als ein Kunstmärchen zu bezeichnen ist.

5. Fazit

Im Mittelpunkt der Diplomarbeit steht die Frage, ob der Text *Nußknacker und Mausekönig* von E.T.A. Hoffmann Elemente eines Kunstmärchens aufweist. Um die Gattungsspezifika eines Kunstmärchens im Text zu untersuchen, widmete ich mich zuerst der Klärung einschlägiger Termine, indem ich die Herkunft und historische Entwicklung des Begriffes Kunstmärchen erörterte. Darauf aufbauend, behandelte ich seine Abgrenzung vom Volksmärchen, die darin zu erblicken ist, dass das Volksmärchen einem Kunstmärchen als Orientierungsmuster beim Ausbau seiner eigenen Gattungsspezifika dient. Danach wurden die Grundmerkmale eines Kunstmärchens beschrieben, in erster Linie die des romantischen.

Ausgehend vom theoretischen Teil, in dem die Unterschiede zwischen Kunstmärchen und Volksmärchen behandelt wurden, stellte ich heraus, dass der Text *Nußknacker und Mausekönig* von E.T.A. Hoffmann Merkmale eines Kunstmärchens aufweist. Im Gegensatz zu Volksmärchen ist der Autor des *Nußknacker*-Textes bekannt, wobei die Handlungsort und die Handlungszeit angegeben werden. Weiterhin stößt man im *Nußknacker*-Text auf komplexe Erzählweise, Motivauswahl und tief psychologisierte Gestalten, welche die Merkmale des Kunstmärchens aufweisen. Schließlich war festzustellen, dass der *Nußknacker*-Text gleichzeitig eine kinder- als auch erwachsendemäßige Botschaft vermittelt, indem im Rahmen des abenteuerlichen Spiels zwischen Wirklichkeits-, Phantasie- und Traumebene eine verborgene Kritik der Romantik an der Aufklärung ausgeübt wird.

Literatur

Primärliteratur

- Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus (1982). „Nussknacker und Mausekönig“. In: Martin Hürlimann (Hrsg.). *E.T.A. Hoffmann. Märchen und Spukgeschichten*. Zürich: Atlantis, 177-244.
- Chamisso, Adelbert (2015). *Peter Schlemihls wundersame Geschichte*. Berlin: Edition Holzinger, 13-18.

Sekundärliteratur

- Blod, Gabriele (2003). *Lebensmärchen: Goethes Dichtung und Wahrheit als poetischer und poetologischer Text*. Berlin: Königshausen & Neumann.
- Kaiser, Gerhard (2010). *Literarische Romantik*. Köln: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Klotz, Volker (1985). *Das europäische Kunstmärchen. Fünfundzwanzig Kapitel seiner Geschichte von der Renaissance bis zur Moderne*. Stuttgart: Metzler.
- Madsen, Rainer (2003). *Die Geschichte der deutschen Literatur in Beispielen- Von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Paderborn: Schöningh.
- Martinez, Matias (1996) *Doppelte Welten: Struktur und Sinn zweideutigen Erzählens*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Mayer, Mathias; Jens Tismar (1997) *Kunstmärchen*. Stuttgart: Metzler Verlag.
- Neuhaus, Stefan (2017). *Märchen*. Tübingen / Basel: Francke.
- Pikulik, Lothar (1987). *E.T.A. Hoffmann als Erzähler. Ein Kommentar zu den „Serapions-Brüdern“*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Schikorsky, Isa (1995). „Im Labyrinth der Phantasie. Ernst Theodor Amadeus Hoffmanns Wirklichkeitsmärchen *Nußknacker und Mausekönig*“. In: Hurrelmann, Bettina (Hrsg.). *Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur*. Frankfurt/a.M.: Fischer, 520-537.
- Wührl, Paul Wolfgang (2003). *Das deutsche Kunstmärchen. Geschichte, Botschaften und Erzählstruktur*. Schneider Hohengehren.

Internetquellen

- Horvat, Christa (2017). *Erzähl mir ein Märchen: Vom Ursprung und Wesen des Volksmärchens*. BoD – BooksonDemand.14. In: <https://books.google.hr/books?id=lqRuDQAAQBAJ&pg=PA14&lpg=PA14&dq=stammt>

+von+M%C3%A4re+oder+Maere+ab+und+hatte+die+Bedeutung+von+Nachricht,+Kunde,+mhd.+Maeren+hei%C3%9Ft+r%C3%BChmen&source=bl&ots=RykXfGBN0y&sig=jH6uxWdIWnXUXRWaSmThikV2OuM&hl=hr&sa=X&ved=0ahUKEwjg_O-Li47WAhWFQBQKHYokAukQ6AEIJTAA#v=onepage&q=stammt%20von%20M%C3%A4re%20oder%20Maere%20ab%20und%20hatte%20die%20Bedeutung%20von%20Nachricht%20Kunde%20mhd.%20Maeren%20hei%C3%9Ft%20r%C3%BChmen&f=false, abgerufen am: 20. 8. 2017.

Schmitz- Emans, Monika (2000). Sprachphilosophie. In: Glaser, Horst Albert; György Mihály Vajda (Hrsg.). *Die Wende Von Der Aufklärung Zur Romantik 1760-1820: Epoche Im Überblick*. Benjamins Publishing, 564-565. In: <https://books.google.hr/books?id=gBjW5khGpHcC&printsec=frontcover&dq=Die+Wende+Von+Der+Aufk%C3%A4rung+Zur+Romantik+1760-1820:+Epoche+Im+%C3%9Cberblick.&hl=hr&sa=X&ved=0ahUKEwiY4tnXvY7WAhXjFJoKHbIEBFcQ6AEIJTAA#v=onepage&q=Die%20Wende%20Von%20Der%20Aufk%C3%A4rung%20Zur%20Romantik%201760-1820%3A%20Epoche%20Im%20%C3%9Cberblick.&f=false> abgerufen am: 2. 9. 2017.

Müller- Wieland, Marcel (2013). *Auflichtung: Stimmung, Traum und Märchen*. BoD – Books on Demand, 274. In: <https://books.google.hr/books?id=vO1dAgAAQBAJ&pg=PA274&dq=kunstm%C3%A4rchen+gut+b%C3%B6se&hl=hr&sa=X&ved=0ahUKEwjAiv3jqurVAhXE1hoKHUQ5A5AQ6AEIPDAD#v=onepage&q=kunstm%C3%A4rchen%20gut%20b%C3%B6se&f=false>, abgerufen am: 22. 8. 2017.

Sažetak

U diplomskom radu bavim se analizom teksta *Orašar i kralj miševa* poznatog njemačkog pisca, Ernsta Theodora Amadeusa Hoffmanna. Cilj rada ustanoviti je, pripada li taj tekst književnoj vrsti umjetničke bajke.

U prvom dijelu rada razmatra se pojam umjetničke bajke od njezinih početaka u njemačkoj književnosti te se utvrđuju osnova obilježja toga žanra. U tom se dijelu rada navode opće specifičnosti umjetničke bajke poput primjerice njezina oblika, mješovite karakterizacije likova i specifičnog načina pripovijedanja.

U glavnom dijelu rada uprizoruje se ustroj umjetničke bajke na primjeru Hoffmannovog teksta *Orašar i kralj miševa*. Pritom se propituje je li tekst o *Orašaru i kralju miševa* umjetnička bajka. U tu se svrhu razmatra pitanje autorstva, mjesto i vrijeme radnje, kao i način pripovijedanja za kojim autor poseže u tom djelu.

Na temelju analize moguće je zaključiti da Hoffmannovo djelo *Orašar i kralj miševa* s obzirom na njegovu pripovjednu strukturu, motive, koji se pojavljuju u njemu, kao i s obzirom na višeznačnost i složenost likova sadrži obilježja umjetničke bajke.

Ključne riječi: bajka za djecu, bajka za odrasle, fantastika, kritika romantizma, priča u priči, umjetnička bajka, višedimenzionalni svijet