



Halloween Game Jam

04. – 06. November 2016

Märchen



Wesenszüge des Märchens



Der Märchenheld handelt und hat weder Zeit noch Anlage, sich über Seltsames zu wundern [...] das Gefühl für das Absonderliche fehlt ihm. Ihm scheint alles zur selben Dimension zu gehören.

Lüthi, *Das europäische Volksmärchen*, S. 10

[Das Märchen] ist überhaupt und in jedem Sinn ohne Tiefengliederung. Seine Gestalten sind Figuren ohne Körperlichkeit, ohne Innenwelt, ohne Umwelt; ihnen fehlt die Beziehung zur Vorwelt und zur Nachwelt, zur Zeit überhaupt. (S. 13)

Das Märchen verzichtet ganz auf räumliche, zeitliche, geistige und seelische Tiefengliederung. Es verzaubert das Ineinander und Nacheinander in ein Nebeneinander

Lüthi, *Das europäische Volksmärchen*, S. 23

Das europäische Märchen ist handlungsfreudig. [...] Aufgaben, Verbote, Bedingungen (Tabus u.a.), Gaben, Ratschläge und Hilfen aller Art bezeugen, dass die Handlung des Märchens nicht von innen gelenkt wird, sondern von außen. Eigenschaften werden mit Vorliebe in Form von Handlungen ausgedrückt (Olrik), Beziehungen in Form von Gaben (Lüthi). Das heißt, es wird alles möglichst auf die gleiche Fläche projiziert, auf die der Handlung.

Lüthi: Märchen, S. 30

Abstrakter Stil



Flächenhaftigkeit mit starker Kontur und scharfer Umrisslinie

Reine Farben: Gold, Silber, Rot, Weiß, Schwarz, Blau

Bloße Benennung, Einheit des Beiworts

Verzicht auf individuelle Charakteristik

Metallisierung und Mineralisierung der Dinge und Lebewesen

Handlungslinie, Wanderung

Starre Formeln, Wiederholungen, Anfang und Ende

Einzahl, Zweizahl, Dreizahl, Siebenzahl, Zwölfzahl

Isolation

Magisches Weltbild

Zaubermärchen



Handlungsträger

Held

Gegenspieler

falscher Held

Schenker (von Zaubermitteln)

Helfer

Sender (Aussender des Helden)

Zarentochter (und ihr Vater)

Vladimir Propp: Morphologie des Märchens, 1928

Funktionen

1. Zeitweilige Entfernung (Ein Familienmitglied verläßt das Haus für eine Zeit);
2. Verbot (Dem Helden wird ein Verbot erteilt);
3. Verletzung des Verbots;
4. Erkundigung (Der Gegenspieler versucht, Erkundigungen einzuziehen);
5. Verrat (Der Gegenspieler erzählt Informationen über sein Opfer);
6. Betrugsmanöver (Der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen);
7. Mithilfe (Das Opfer fällt auf das Betrugsmanöver herein und hilft damit unfreiwillig dem Gegenspieler);
8. Schädigung (Der böse Gegenspieler fügt einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu);
- 8a. Mangelsituation (einem Familienmitglied fehlt irgend etwas, es möchte irgend etwas haben);
9. Vermittlung, verbindendes Moment (Ein Unglück oder der Wunsch, etwas zu besitzen, werden verkündet, dem Helden wird eine Bitte bzw. ein Befehl übermittelt, man schickt ihn aus oder läßt ihn gehen);
10. Einsetzende Gegenhandlung (Der Sucher ist bereit bzw. entschließt sich zur Gegenhandlung);
11. Abreise (Der Held verläßt das Haus);
12. erste Funktion des Schenkers (Der Held wird auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen usw., wodurch der Erwerb des Zaubermittels oder des übernatürlichen Helfers eingeleitet wird);
13. Reaktion des Helden (Der Held reagiert auf die Handlung des künftigen Schenkers);
14. Empfang eines Zaubermittels (Der Held gelangt in den Besitz des Zaubermittels);
15. Raumvermittlung (Der Held wird zum Aufenthaltsort des gesuchten Gegenstandes gebracht, geführt oder getragen);
16. Kampf (Der Held und sein Gegner treten in einen direkten Zweikampf);
17. Kennzeichnung, Markierung (Der Held wird gekennzeichnet);
18. Sieg (Der Gegenspieler wird besiegt);
19. Liquidierung, Aufhebung des Unglücks oder Mangels (Das anfängliche Unglück wird gutgemacht bzw. der Mangel behoben);
20. Rückkehr (Der Held kehrt zurück);
21. Verfolgung (Der Held wird verfolgt);
22. Rettung (Der Held wird vor den Verfolgern gerettet);
23. Unerkannte Ankunft (Der Held gelangt unerkannt nach Hause zurück);
24. Unrechtmäßige Ansprüche (Der falsche Held macht seine unrechtmäßigen Ansprüche geltend);
25. Prüfung/Schwere Aufgabe (Dem Helden wird eine schwere Aufgabe gestellt);
26. Lösung (Die Aufgabe wird gelöst);
27. Erkennung (Der Held wird erkannt);
28. Überführung, Entlarvung (Der falsche Held, Gegenspieler oder Schadenstifter wird entlarvt);
29. Transfiguration (Der Held erhält ein anderes Aussehen);
30. Strafe, Befreiung (Der Feind wird bestraft);
31. Hochzeit und Thronbesteigung (Der Held vermählt sich und besteigt den Thron).

Handlungsträger und Beziehungen



Schneewittchen



Peter und der Wolf

rettet

besucht

rettet

jagt



frisst

besucht



Brüderchen und Schwesterchen



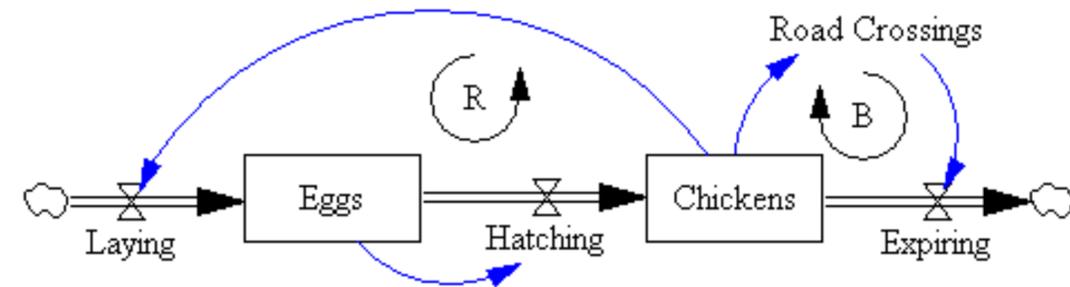
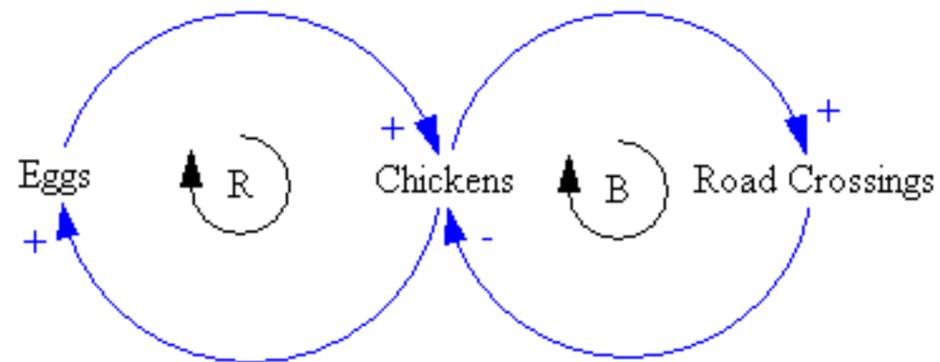
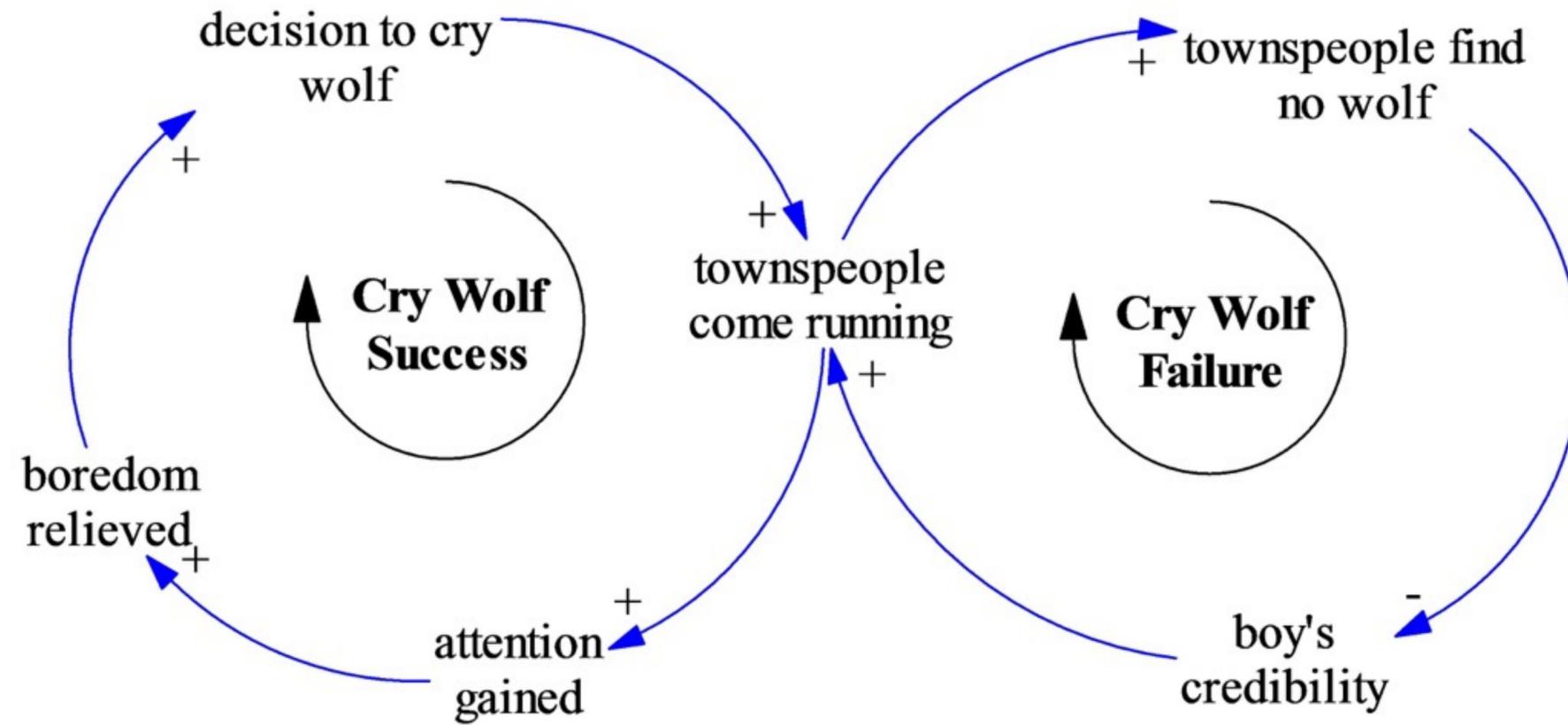
verführt

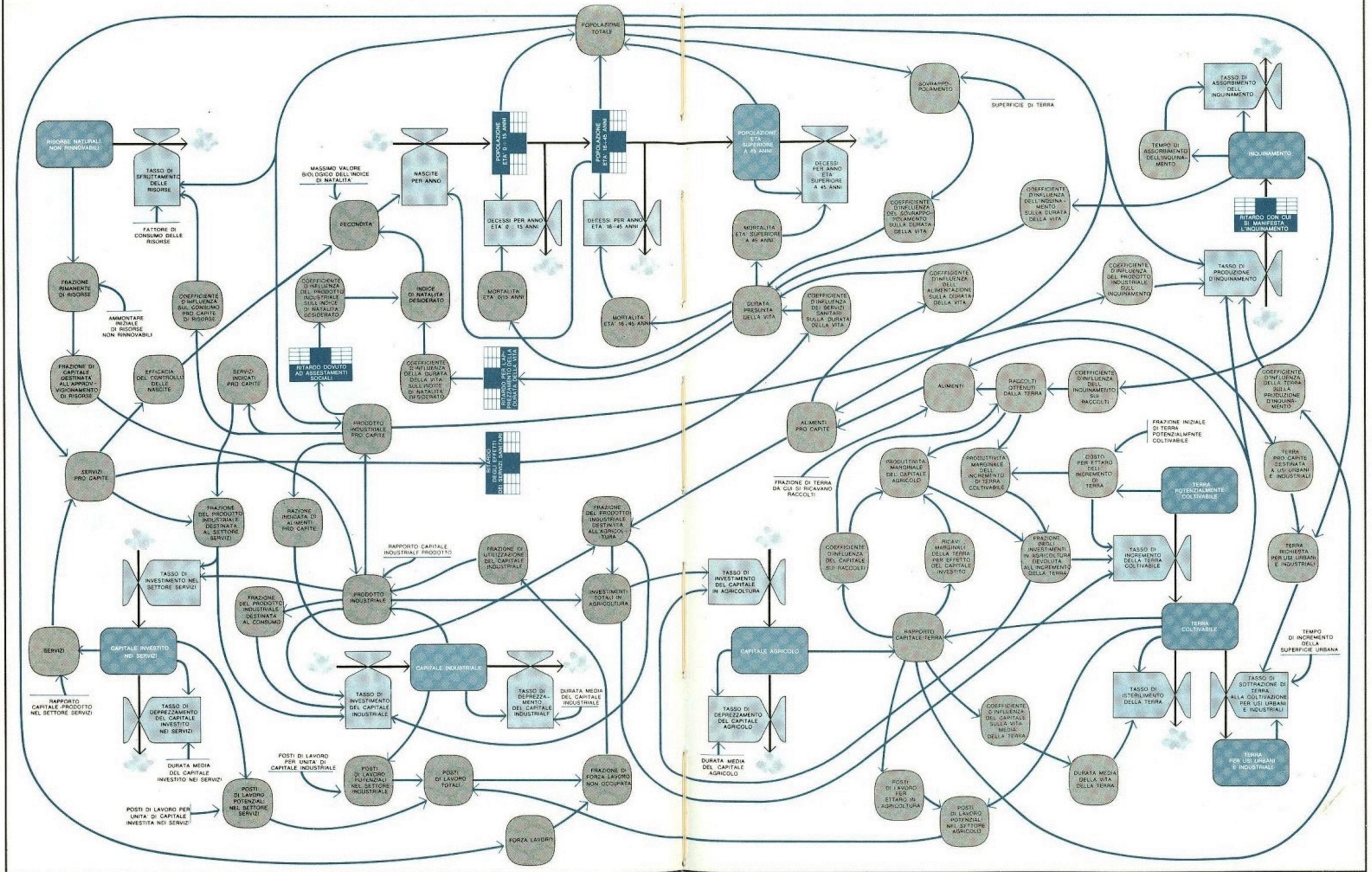
frisst



Der Wolf und die sieben jungen Geislein

System Dynamik





Das Thema des GameJams lautet

**Märchen sind auch
nur Systeme**

Zeit



Beginn: Freitag 17:30

Ende: Sonntag 17:30

The people of Fabletown will remember that.