

# EIN SPIEL MIT UND ÜBER GRENZEN? ÜBER E.T.A. HOFFMANNS *NUSSKNACKER UND MAUSEKÖNIG*

TÜNDE PAKSY  
Universität Miskolc, Ungarn

## 1. Einleitung

Das Märchen, das später nicht zuletzt als Tschaikowskis Ballett zum unumgänglichen Weihnachtsklassiker wurde, erschien zuerst zu Weihnachten von 1816 im ersten Band der *Kinder-Mährchen*, einer Ausgabe, für die Contessa, de la Motte Fouqué und Hoffmann je ein Märchen schrieben. 1818 wurde beschlossen Hoffmanns *Nußknacker und Mausekönig* auch in den ersten Band seiner gesammelten Erzählungen aufzunehmen. Wie der Kommentar zu den *Serapions-Brüdern* darauf hinweist hat Hoffmann sein Märchen zwar unter Redaktion gezogen, besonders weitgehende Änderungen an ihm allerdings nicht vorgenommen. (Hoffmann 2008 1340) Allerdings nutzte er den Erzählrahmen des Bandes, um darin auf frühere Kritiken zu reagieren, die insbesondere darauf abzielten, ob der Text tatsächlich ein Kindermärchen sei und nicht viel mehr eines für Erwachsene.<sup>1</sup>

Zweifelsohne kann *Nußknacker und Mausekönig* innerhalb Hoffmanns Werk in die Reihe vom *Goldenen Topf*, *Meister Floh* und *Klein Zaches*, also in die seiner Wirklichkeitsmärchen gestellt werden. Der Struktur nach bilden diese Erzählungen zwei, meist einander entgegen gesetzte Welten ab, wobei die eine fiktive Welt nach den Regeln der aktuellen Welt des zeitgenössischen Lesers, die andere aber nach fantastischen Regeln zu funktionieren scheint. Im *Nußknacker* bildet die bürgerliche Welt des Rahmens die rationale Sphäre, aus deren Sicht es sich hier um Maries Krankheitsgeschichte handelt, die am Weihnachtsabend mit Maries infolge ihres Hinfallens erlittener Schnittwunde ihren Anfang nimmt und vielleicht gar nicht zur Heilung kommt. Der letzte mehr- oder weniger real erscheinende Bericht handelt nämlich von Maries Fallen vom Stuhl und somit, – wenn Maries erster (wortwörtlicher) Unfall als Folge eines Krankheitsanfalls betrachtet wird – von einem erneuten Anfall, während der konkurrierende Bereich von Maries Erlebnissen aus ihrer auch dem Fantastischen hingegebenen, kindlichen Perspektive berichtet, in der fantastisch-wundersame Ereignisse, wie Nußknackers<sup>2</sup> Belebung, seine Schlacht mit den Mäusen, Maries Opfern an den Mausekönig, ihr Besuch im Puppenreich und ihre Heirat mit dem jungen Droßelmeier ebenso real erlebt werden. *Das Märchen von der harten Nuß*, das von Pate Droßelmeier erzählte Binnenmärchen also, weitet die Ebene der wunderbaren Welt um eine zweite aus.

Bereits diese grob skizzierte Grundstruktur zeigt zahlreiche Grenzen und Grenzüberschreitungsmöglichkeiten auf, untersucht man aber über die textinternen Formen auch die textexterne Kommunikation zwischen implizitem Leser und abstraktem Autor tut sich der weite Spielraum des Lesers erst in seiner eigentlichen Größe auf. Behandelt wird das Märchen dabei als selbständiger Text – so wie es in den *Kinder-Mährchen* ursprünglich

---

<sup>1</sup> Zur Wirkungsgeschichte vergleiche HOFFMANN 2008, 1343-1347

<sup>2</sup> Da die zitierte Ausgabe die alte Rechtschreibung benutzt, werden Nußknacker und weitere Begriffe des Märchens in dieser Arbeit durchgehend in der gleichen Form verwendet

auch war –, dessen nachträglich hinzugelegter (Serapions-) Rahmen in dieser Arbeit als eine fiktive außertextuelle Rezeptionssituation aufgefasst wird. Der Beitrag setzt sich indes- sen zum Ziel die Grenzen und ihre Verletzung auf den verschiedenen Ebenen des Textes zu beschreiben und zugleich den daraus resultierenden Spieleffekt aufzuzeigen.

### 1.1. Der Spielbegriff

Der Spielbegriff wird auch in der Fachliteratur zu Hoffmanns Werken in mehreren Fällen verwendet, meist bei komplizierteren Zusammenhängen, Verfahren und Strukturen, wo Widersprüche schwer aufzulösen sind. Zur Verwendung des Begriffes in solchen Kontexten kam es wohl seines breiten Bedeutungsspektrums und seiner Selbstverständlichkeit wegen, wobei man bemerken muss, dass er unter Umständen auch pejorativ gebraucht werden kann. Hier soll sein Gebrauch mithilfe etablierter Spielbegriffe präzisiert werden.

Der bekannteste und vielleicht auch der populärste unter denen, die sich mit dem Spielbegriff befassten ist Huizinga, mit seinem *Homo ludens*. Er betrachtet das Spiel als anthropologisch verankerte Tätigkeit und hebt auch seine Steigerung hervor, bis zum und über den heiligen Ernst hinaus. Er schreibt:

Jedes Spiel kann jederzeit den Spielenden ganz in Beschlag nehmen. Der Gegensatz Spiel Ernst bleibt stets schwebend. Die Minderwertigkeit des Spiels hat ihre Grenze im Mehrwert des Ernsts. Das Spiel schlägt in Ernst um und der Ernst in Spiel. Es kann sich auf Höhen der Schönheit und Heiligkeit erheben, wo es den Ernst weit unter sich läßt. (Huizinga 1987: 17.)

Seine Spieldefinition wurde von Roger Caillois teilweise aufgenommen, teilweise weiterentwickelt und mit einer Typisierung ergänzt.

In dieser Arbeit wird der Spielbegriff im Sinne von Roger Caillois Definition verwendet. Demnach ist Spiel

„eine *freie* [...] und ]; eine *abgetrennte* Betätigung, die sich innerhalb genauer und im voraus festgelegter Grenzen von Raum und Zeit vollzieht; eine *ungewisse* Betätigung, deren Ablauf und deren Ergebnis nicht von vornherein feststeht, da bei allem Zwang, zu einem Ergebnis zu kommen, der Initiative des Spielers notwendigerweise eine gewisse Bewegungsfreiheit zugebilligt werden muß; eine *unproduktive* Betätigung, die weder Güter noch Reichtum noch sonst ein neues Element erschafft [...]; eine *geregelt* Betätigung, die Konventionen unterworfen ist, welche die üblichen Gesetze aufheben und für den Augenblick eine neue, alleingültige Gesetzgebung einführen; [und] eine *fiktive* Betätigung, die von einem spezifischen Bewußtsein einer zweiten Wirklichkeit oder einer in Bezug auf das gewöhnliche Leben freien Unwirklichkeit begleitet wird.“ (Caillois <sup>10</sup>1995: 163.)

Nach Caillois Meinung scheinen sich Regel und Fiktion gegenseitig auszuschließen.

Die Spiele teilt er in 4 Typen, je nachdem welches der vier Momente des Wettstreits (*agôn*), des Zufalls (*alea*), der Maskierung (*mimicry*) oder des Rausches (*ilinx*) in dem jeweiligen Spiel dominiert. Innerhalb dieser Kategorien tendieren die Spiele zwischen

den Polen des Prinzips vom Vergnügen und Ausgelassenheit (*paidia*) und der Bändigung der Ausgelassenheit durch Regel (*ludus*). (Callois<sup>10</sup>1995: 163-165)

Im Sinne der beiden Definitionen, könnte man auch die Rezeption und Interpretation von Literatur als eine Art Spiel auffassen. Besonders dann, wenn der Text mehrere, miteinander konkurrierende Deutungsvarianten generiert, wie in diesem Fall. Deshalb werden bei der systematischen Untersuchung des Textes Fragen textexterner Kommunikation teilweise vorweggenommen, indem ich stets danach strebe, auf unterschiedliche Deutungsvarianten hinzuweisen. Davon abgesehen, sollen erst Aspekte der Geschichte, dann die der Erzählung und Narration behandelt werden. Narratologische Termini werden von Genette übernommen. (Vgl. Genette<sup>2</sup>1998)

## 2. Die Ebene der Geschichte

### 2.1. Die Struktur der dargestellten Welt

In der Einleitung wurde bereits auf die grobe Grundstruktur Hoffmannscher Wirklichkeitsmärchen verwiesen, nun soll sie spezifisch in *Nußknacker* und *Mausekönig* nachgezeichnet werden. Die Basiserzählung bildet zunächst die zur Entstehungszeit typische reale bürgerliche Welt ab. Die Handlung setzt am Weihnachtsabend in der Wohnung des Medizinalrats Stahlbaum an und verpflichtet man sich der rationalen Sicht dieser Welt und seiner Vertreter, insbesondere der von Maries Eltern, wird die konkrete räumliche Grenze dieser Welt gar nicht passiert. Die Frage, ob das Fantastische in diese Welt eindringt, so wie es Marie um Mitternacht in der Form der Schlacht zwischen dem Mausekönig mit seinem Mauseheer und dem belebten Nußknacker und seinem Heer aus belebten Puppen, bleiernen Soldaten und Thorn und Dragantfiguren erlebt, bleibt offen. Sie kann und soll keinesfalls exakt beantwortet werden, denn einerseits gehört die daraus resultierende Ambivalenz<sup>3</sup> zum Grundzug Hoffmannschen Erzählens, andererseits regt sie auf extratextueller Ebene den Rezipienten zur aktiven Rezeption und Relektüre an. Eine mögliche Erklärung für den Einbruch des Fantastischen bietet die Metaerzählung, also *Das Märchen von der harten Nuß*. Auf zweiter Fiktionsebene wird nämlich der angegebenen Gattung des Märchens entsprechend die fiktive Geschichte des Zwistes zwischen dem König und Frau Mauserink, der Königin von Mausolien, und dessen Folgen, also die Verwünschung und Erlösung von Prinzessin Pirlipat und die Entstellung des jungen Droßelmeier zum Nußknacker erzählt. Die Metadiegeese erfüllt somit sowohl explikative als auch persuasive Funktion, indem sie einerseits über Nußknackers Identität aufklärt, andererseits Marie dazu anregt, sich mit seiner möglichen Erlöserin zu identifizieren.

Im Prinzip werden hier nur zwei Welten entworfen, die einander aber mehrfach durchzudringen scheinen. Ihre Erscheinung ist von unterschiedlichem Glaubwürdigkeitsgrad, oder anders formuliert: ihr ontologischer Status wird in unterschiedlichem Maße hinterfragt. Am glaubwürdigsten und vertraulichsten erscheint die bürgerliche Welt der Basiserzählung. Der Einbruch des Fantastischen in diese Welt wird von Marie anerkannt, während andere Figuren diese Möglichkeit bestreiten. Die dargestellte Welt der Metaerzählung behauptet zwar nicht ontologisch existent zu sein, kollidiert aber mindestens in zwei Punkten mit der real anerkannten bürgerlichen Welt. Erstens durch die Figuren, die Droßelmeier heißen. Der Arkanist und Hofuhrmacher heißt ebenso wie der Erzähler des Binnenmär-

---

<sup>3</sup> Zu umfassenden Behandlung der Fragen der Ambivalenz bei Hoffmann vgl. OROSZ 2001.

chens, Christian Elias Droßelmeier<sup>4</sup>, der zugleich eine wichtige Figur der Basiserzählung ist. Sein Vetter aus Nürnberg, Christian Zacharias Droßelmeier und dessen Sohn, des Paten Neffe. Im Märchen erlöst der junge Droßelmeier Pirlipat von ihrer Hässlichkeit, wird selber aber mit dem gleichen Fluch belegt, und verwandelt sich in einen Nußknacker. Nachdem der Nußknacker den Mausekönig besiegt und Marie laut ausspricht, dass sie ihn wegen seiner Hässlichkeit keineswegs verschmähen würde, besucht sie Pate Droßelmeier mit seinem Neffen. Pate und Neffe erscheinen also sowohl im Binnenmärchen wie auch in der Basiserzählung, wobei es offen bleibt, ob sie identisch sind. Außer durch diese Doppelgängerfiguren wird der ontologische Status der eindeutig als fiktiv etablierten Märchenwelt auch dadurch relativiert, dass unter seinen Handlungsorten auch Nürnberg vermeldet wird.

Einen zweiten Bereich des Fantastischen bildet das Puppenreich, das Marie mit dem Nußknacker nach dessen Sieg über den Mausekönig besucht. Während bei den früheren fantastischen Ereignissen immer wieder Indizien auf die Anwesenheit der Mäuse zurückblieben, die Maries Perspektive mehr oder weniger Glaubwürdigkeit gaben, findet sich Marie nach diesem Besuch in ihrem Bett wieder. Das Puppenreich selber ist weiterhin dermaßen Konditorwaren und Süßigkeiten nachgebildet, dass man an seine Existenz trotz der Erklärung des Erzählers nicht glauben kann, wonach die Schwestern von Nußknacker Marie, die bei ihnen eingeschlafen, unversehens nach Hause und in ihr Bett zurückgetragen hätten.

## 2.2 Figurenkonstellation

Betrachtet man die Figuren, bzw. ihre Beziehung zum Fantastischen so stößt man ähnlich, wie bei dem ontologischen Status der Welten, auf graduelle Unterschiede. Es gibt einerseits Figuren, die so stark verankert sind in der Realität, dass sie für alles eine rationale Erklärung suchen. Das sind Maries Eltern und ihre ältere Schwester Luise. Der Vater qualifiziert Maries Geschichte als tollen Schnack ab, die Mutter deutet sie als Traum oder Wundfieber. Nur an einem einzigen Punkt scheint sie Droßelmeiers Verweis auf das Fantastische zu verstehen bzw. zu ahnen. Nachdem Marie, nach ihrer Genesung von der Wunde, Droßelmeier befragt, warum er dem Nußknacker im Krieg gegen den Mausekönig nicht hilft, antwortet ihr dieser:

„Ei, dir, liebe Marie ist ja mehr gegeben, als mir und uns allen; du bist, wie Pirlipat, eine geborene Prinzessin, denn du regierst in einem schönen blanken Reich. – Aber viel hast du zu leiden, wenn du dich des armen mißgestalteten Nußknackers annehmen willst, da ihn der Mausekönig auf allen Wegen und Stegen verfolgt. – Doch nicht ich – du, du allein kannst ihn retten, sei standhaft und treu.« Weder Marie noch irgendjemand wußte, was Droßelmeier mit diesen Worten sagen wollte, vielmehr kam es dem Medizinalrat so sonderbar vor, daß er dem Obergerichtsrat an den Puls fühlte [...] Nur die Medizinalrä-

<sup>4</sup> An einer einzigen Stelle (HOFFMANN 2008, 273) wird er Johann Elias Droßelmeier genannt. Der ganz und gar unbegründete Namenwechsel ist wohl ein Verschreiben, vielleicht von Hoffmann, dass allerdings weder in der Zitierten Ausgabe, noch in der Insel-Ausgabe (HOFFMANN 1967, 323) vermerkt wird. In der Ausgabe des Aufbau-Verlags (HOFFMANN 1978, 272) steht der Name richtig.

tin schüttelte bedächtlich den Kopf, und sprach leise: Ich ahne wohl, was der Obergerichtsrat meint, doch mit deutlichen Worten sagen kann ichs nicht.“<sup>5</sup> (SB 284)

Weiterhin gibt es diejenigen Figuren, deren Glaube an die Fantastik schwankt. In diesem Sinne sind die Geschwister Fritz und Marie auch Kontrastfiguren zueinander. Marie kann nämlich auch nicht von Anfang an ihren Erlebnissen glauben. Die erste Stelle, wo Nußknacker Zeichen von Belebung gibt, als Marie den Verwundeten wie ein kleines Kind in den Armen wiegt und trösten will, dass Pate Drobelmeier ihm die Zähnchen einsetzen wird, macht Nußknacker aus dessen Augen vorher nur Gutmütigkeit, Wohlwollen und Freundschaft strahlen „ein ganz verdammt schiefes Maul, und aus seinen Augen [fährt] es heraus, wie grünfunkelnde Stacheln.“ (SB 253) Erst ist Marie überrascht, dann sucht und findet sie aber eine rationale Erklärung für den Vorfall, wonach der „schnell auflodernde Strahl der Lampe im Zimmer Nußknackers Gesicht so entstellt hätte.“ (SB 253) Sie mahnt sich sogar mit den Worten: „Bin ich nicht ein töricht Mädchen, daß ich so leicht erschrecke, so daß ich sogar glaube, daß Holzpüppchen da könne mir Gesichter schneiden!“ (SB 253)<sup>6</sup> Nach den Erlebnissen der Weihnachtsnacht und noch stärker nach dem *Märchen von der harten Nuß* glaubt sie nicht nur an Nußknackers Belebung, sondern auch an seine Identität mit Drobelmeiers Neffen. Anders formuliert taucht sie stufenweise in die Welt des Wunderbaren ein.

Fritz Beziehung zum Fantastischen zeigt mehr Unsicherheit. Erst verhält er sich so, wie das die Eltern von ihm erwarten und negiert die fantastischen Ereignisse, die Marie erlebt haben will, einerseits aus diesem Grund, andererseits paradoxerweise durch das gleiche Verhalten wie Marie, wenn er seinen Spielzeugen selbständige Aktionen zumutet, da er meint, dass seine Husaren sich unmöglich so feige haben verhalten können in der beschriebenen Schlacht. Nach der Erzählung des Binnenmärchens fragt er aber danach, ob tatsächlich der Onkel die Mausefallen erfunden habe, welche Frage implizit auf die Identität von Drobelmeier und seinem Doppelgänger aus dem Binnenmärchen zielt. Als später Maries Opfergaben angenagt gefunden werden und der Pate eine vortreffliche Mausefalle hinüberschickt gibt sich Fritz auch dem Glauben an den vom Mausekönig bedrohten Nußknacker

<sup>5</sup> Zitiert wird durchgehend mit dem Siegel SB aus dem Band *Die Serapions-Brüder* nach der maßgeblichen Ausgabe des Deutschen Klassiker Verlags (HOFFMANN 2008).

<sup>6</sup> Hier soll bemerkt werden, dass die Beziehung zwischen Marie und Nußknacker bis in die Formulierungen mehrfache Parallelen zum Sandmann aufweist. Wie die oben zitierte Stelle zeigt, geht es hier auch um die Belebung einer Holzpuppe, deren Prozess ähnlich wie bei Nathanael verläuft. Vgl. „Indem Marie den netten Mann, den Sie auf den ersten Blick liebgewonnen, *immer mehr und mehr ansah*, da wurde sie erst recht inne, welche Gutmütigkeit auf seinem Gesichte lag.“ (SB 248, Hervorhebung von mir) vs. „Doch wie er immer schärfer und schärfer durch das Glas hinschaute, war es, als gingen in Olimpias Augen feuchte Mondesstrahlen auf.“ (HOFFMANN 1963, 397) Andererseits scheint Nußknacker ebenso wie Olimpia zum Beleben der Berührung zu bedürfen. Steinecke verweist ebenfalls auf die enge Verwandtschaft zwischen dem Sandmann und Nußknacker, spricht sogar im Hinblick auf den *Nußknacker* über „die doppelte Ausrichtung als Nachtstück voller Grauen und als Märchen“ und betont, dass „das Nächtliche integraler Teil des Märchens“ wurde. (STEINECKE 2004, 331) Auch mit *Dem goldenen Topf* sind zahlreiche Parallelen zu finden wie darauf bereits mehrere hingewiesen haben (vgl. BEARDSLEY 1975 besonders 23-24; 48-50; OROSZ 1984 bes. 174-177, VITT-MAUCHER bes. 49; 57 u.a.m.)

hin<sup>7</sup>. Er geht sogar soweit, seinen Husaren den Orden abzuschneiden und Nußknacker mit dem Schwert eines frischpensionierten Obristen zu versehen. Wichtig ist in diesem Zusammenhang, dass es dann geschieht, als die Eltern, die Vertreter der Ratio ausgegangen sind und die beiden Kinder alleine in der Wohnstube spielen. Nach Maries Rückkehr aus dem Puppenreich besteht sie darauf, dass der Nußknacker des Paten Neffe sei, worauf aber sie von allen, sogar von Fritz ausgelacht wird. Erst der Pate kann die Wogen glätten, indem er eine rational glaubwürdige Erklärung für Maries Beweisstück, die sieben Kröncchen des Mausekönigs gibt, obwohl diese „von einem ganz unbekanntem aber sehr funkelnden Metall so sauber gearbeitet waren, als hätten Menschenhände das unmöglich vollbringen können“ (SB 302) und niemand sich daran erinnern kann, dass der Pate sie vor fünf Jahren Marie geschenkt hätte. Fritz beugt sich also nach einer Weile vor der Autorität der Eltern und kehrt dem Wunderbaren und somit auch Marie den Rücken.

Pate Drobelmeier ist die ambivalenteste Figur des Märchens. Als aufmerksamer Leser gewinnt man den Eindruck, dass er die Handlung regiert. Deshalb wird er oft als Spielleiter oder Meisterfigur gedeutet. (vgl. Beardsley 1975; Pikulik 1987: 100; Neumann 1997 und Pietzker 2004: 187) Er gibt oft zweideutige Antworten. In der Nacht der Schlacht meint Marie, dass er anstelle der großen, vergoldeten Eule auf der Wanduhr erscheint, und durch das Dämpfen der Uhrenschläge dafür sorgt, dass der Mausekönig nicht verscheucht wird. Als Marie es ihm vorwirft antwortet er mit einem onomatopoetischen Gedicht, dass auf die Mechanik der Uhren referiert. Mit diesem Uhrmacherliedchen lenkt er die Aufmerksamkeit der anderen von Maries Erzählung ab. Aus dem Liedchen kann man aber auch eine Art Erklärung und Entschuldigung bei Marie herausfiltern: „Puppenmädel sei nicht bang! – schlagen Glöcklein, ist geschlagen, Mausekönig fortzujagen kommt die Eul‘ im schnellen Flug – [...] – picken wollte sich nicht schicken“ (SB 264). Danach entschuldigt er sich bei Marie und überreicht ihr den geheilten Nußknacker. Drobelmeier scheint einerseits Marie zu helfen und sie insbesondere durch das Binnenmärchen zu ermutigen, andererseits hindert er sie auch, z.B. dadurch, dass er Nußknacker zwar die Zähne wieder einsetzt, ihm aber keinen Säbel besorgt. Er lenkt sie zwar, scheint sich selber aktiv aber weniger einzumischen, wiewohl er bei den wichtigsten Momenten anwesend ist und Marie fest davon überzeugt ist, dass er Nußknackers Schicksal beeinflussen könnte. Eben deswegen will ihn Barth weder eindeutig zum Mechanikus degradieren noch als allmächtigen Spielleiter deuten, sondern siedelt ihn „an der Peripherie des Phantastischen“ an. (BARTH 1995: 10) Zwischen Pate Drobelmeier und Nußknacker lässt sich andererseits ein eindeutiges Konkurrenzverhältnis nachzeichnen, das auch den Anlass zu psychoanalytischen Deutungen gab.<sup>8</sup> Nachhaltige Wirkung hat Neumanns Lesart ausgeübt, der in dem Märchen die

<sup>7</sup> Pietzker macht ebenfalls darauf aufmerksam, dass Alltag und Fantasiewelt gelegentlich auch bei Fritz ineinander aufgehen (PIETZKER 2004, 185).

<sup>8</sup> Vgl. Eine nicht übertrieben sexualisierte psychoanalytische Deutung dieser Beziehung ist bei Vitt-Maucher und bei Pietzker zu finden (vgl. VITT-MAUCHER 1989.; PIETZKER 2004, 188-189), während Neumann und seine Nachfolger den Text als Sozialisationsmärchen der heranwachsenden Frau lesen (vgl. NEUMANN 1997 und HEIMES 2009). Ebenfalls einen psychoanalytischen Ansatz vertritt Tawada, der fast allen Elementen des Textes die Freudsche Traumdeutung aufzwingt, ungeachtet ob diese dem als Traum interpretierbaren Bereich des Wunderbaren oder der rationalen Sphäre des Rahmens angehören. So entstellt er z.B. den Weihnachtsbaum zum Baum sexueller Lust, während der sich in Maries Händen regende Nußknacker in seiner Lesart „als ein männliches Geschlechtsor-

Initiations- und Sozialisationsgeschichte der kleinen Marie erkennen will. Seine ausgefeilten Ableitungen können nur teilweise überzeugen, da die Prämisse: „Marie- ein Mädchen in der Pubertät“, ihr Alter – (sieben!) – betrachtet nicht haltbar ist. Zugegebener Maßen lässt sich Nußknacker, die männliche Puppe in die geschlechtsdifferenzierte Ordnung der Spielzeuge im Glasschrank schwer eingliedern, bringt sie tatsächlich durcheinander. Auch der mehrfach betonte Gegensatz von Hässlichkeit und Schönheit, von Entstellung und Erlösung des weiblichen (Pirlipat), dann des männlichen Körpers (Nußknacker) könnte auch sinnbildlich für die Veränderungen der Pubertät stehen, es reicht aber meines Erachtens noch nicht aus, die durch Maries Verletzung entstandene „Blutspur“ die Neumanns Ansicht nach die ganze Novelle durchzieht in einem sexuellen Kontext zu deuten und vom Ende der Kindheit (Neumann 1997) zu sprechen. Die Weiterführung von Neumanns Ansatz durch Heimes, die nach Maries Verletzung das Bild der bewusstlosen Siebenjährigen mit Nußknacker auf dem blutenden Arm zu „einem grotesken Bild der Entjungferung“ (Heimes 2009: 295) erklären will, ist selber grotesk und unbegründet. Zweifelsohne wird Marie durch die männliche Puppe auch mit dem Geschlechtlichen konfrontiert, was auch in ihrem Spiel widerspiegelt wird, denn sie verwandelt sich aus dem mütterlich sorgenden Mädchen bald in eines, dem Nußknackers romantische Liebeswerbung schmeichelt und dessen Träume in der Heirat mit dem Märchenprinzen gipfeln. Aus meiner Sicht ist hier Nußknacker allerdings vielmehr Anlass und Projektionsfläche präsexueller Mädchenphantasien. Außerdem ist zu beachten, dass die Heirat des Helden oder der Heldin am Ende des Märchens, insbesondere des Zaubermärchens den konventionellen Schluss bildet, weshalb das auch die letzte mögliche, aber nicht unerlässliche Funktion in Propps verbindlicher Funktionsreihe der Zaubermärchen bildet. (PROPP 1995: 64)

Um zur Konkurrenz zwischen dem Paten und Nußknacker zurückzukehren, könnte die Tatsache, dass der selber gar nicht schöne, „überhaupt sehr künstliche[...] Mann“ gerne Nußknackers Hässlichkeit thematisiert, auch damit begründet werden, dass er Marie möglicherweise so zu seiner Erlösung motivieren, bzw. sie auf die Probe stellen möchte. Das bestätigt auch seine Reaktion am Ende des Märchens als Marie und der junge Droßelmeier ins Wohnzimmer an den Glasschrank gehen. „»Spielt nur hübsch miteinander Kinder, ich habe nun, da alle meine Uhren richtig gehen, nichts dagegen«“ (SB 305). Mit Uhren wären dann die von ihm kontrollierten Angelegenheiten symbolisiert und das würde wiederum seine Deutung als Spielleiterfigur und Meistergestalt verstärken.

## 2.3. Motive

### 2.3.1. Spiel, Spielzeuge und Weihnachtsgaben

Im *Nußknacker* erscheint das Spiel auf motivischer Ebene, am auffallendsten in den Spielzeugen und in den Spielen der Kinder. In Form von Spielzeugen wird das Motiv in den Weihnachtsgaben eingeführt. Zugleich wird das Verhältnis der Kinder zueinander und zum Spielen thematisiert. Während Fritz von typischen Bubenspielsachen träumt (neue Husaren, ein Fuchs usw.) zieht Marie Mädchensachen, wie Puppen und schöne Kleider vor. Beide sind auf Pate Droßelmeiers Geschenk gespannt. Die Schönheit und die vollkommene Mechanik seiner besonderen Geschenke fasziniert sie, aber sie sind darin einverstanden, dass

---

gan wahrgenommen wird“ (TAWADA 2000, 30). Aus meiner Sicht wiederum eine Lesart, die die latenten sexuellen Anspielungen des Textes unbegründet vergrößert.

man mit denen nicht viel anfangen kann. Diese Geschenke sind einerseits zu kostbar, um damit zu spielen, haben andererseits immer den gleichen Verlauf und das gleiche Ergebnis, lassen der Kreativität also keinen Raum, so wandern sie bald in den dafür vorgesehenen Glasschrank. Das Spiel besteht in diesem Fall eigentlich in der Herstellung. Das sorgfältige Bauen des mechanischen Schlosses basiert einerseits bestimmt auf mimicry und tendiert in der Befolgung der Regel der Mechanik zum ludus. Das Ergebnis dieser Spieltätigkeit dagegen, das mechanische Kunststück entspricht nicht mehr der Definition des Spiels in Caillois' Sinne. Als Spielzeug taugt es eben deshalb wenig, weil es nicht zur ungewissen Betätigung kommen kann. Alle Momente des Spielzeuges sind genauestens berechnet und wiederholen sich mechanisch. Diesem kann man nur zuschauen, aber nicht damit spielen.

Es ist leicht erkennbar, dass in den Spielzeugen und Spielen von Fritz das Moment des Wettstreites und des Kampfes, also der agôn dominiert, allerdings, nicht ohne mimicry. Als Beispiel dieser Spiele fungiert nämlich das Verhalten der Männer in der Gesellschaft. Der gegebene Hang zur Nachahmung wird andererseits von seinem Vater zu seiner Erziehung bewusst eingesetzt, als er darauf hinweist, dass Fritz von einem im Dienst Verwundeten, von Nußknacker, nämlich keine weiteren Dienste verlangen sollte.

Bei Maries Spielen ist eindeutig das Überwiegen des Moments der mimicry, der Verkleidung und Nachahmung festzustellen. Dies bezieht sich aber vor allem auf ihr Verhalten in der bürgerlichen Welt. Im wunderbaren Bereich wird sie nicht nur Zeuge der Schlacht zwischen Nußknacker und den Mäusen, sondern nimmt auch selber daran teil, entscheidet sogar ihren Ausgang durch ihr Eingreifen, als sie mit ihrem hingeworfenen Pantoffel das Mauseheer verjagt. So hat sie also auch am agôn teil<sup>9</sup>. Betrachtet man genauer, wie Marie spielt, kann man, als eine Deutungsmöglichkeit mit verfolgen, wie allmählich die Wirklichkeit um sie herum verschwindet, d.h. wie sie sich bis zum Rausch ins Spiel hineinsteigert. Bereits als Fritz und Marie besprechen, was ihnen das Christkind diesmal wohl beschere werden, spricht Marie über ihre Puppe, Mamsel Trutchen als wenn sie lebte:

Marie meinte, daß Mamsel Trutchen (ihre große Puppe) sich sehr verändere, denn ungeschickter als jemals fiele sie jeden Augenblick auf den Fußboden, welches ohne garstige Zeichen im Gesicht nicht abginge, und dann sei an Reinlichkeit der Kleidung gar nicht mehr zu denken. Alles tüchtige Ausschelten helfe nichts. (SB 243)

Auch später, als sie den verwundeten Nußknacker tröstet, spielt sie ein Rollenspiel, das auf mimicry basiert und wie ihre Reaktion auf Nußknackers schiefes Maul zeigt, ist sie noch

---

<sup>9</sup> Segebrecht, betrachtet die Darstellung des Krieges und des Militärischen als die andere Seite des Märchens im Vergleich mit der in den meisten Bearbeitungen bevorzugten Reduzierung auf die Produkte grenzenloser kindlicher Fantasie, dessen süßestes Beispiel das Marzipanland bildet. Weiterhin folgert er anhand der von Hoffmann zur Erstausgabe des Märchens in den Kinder-Märchen gezeichneten Schlussvignette auf die Ebenbürtigkeit der Dimensionen verträumter Mädchen- und kriegerischer Bubenfantasien. Die Vignette bildet nämlich eine weibliche Figur ab, „die zwei Kronen zu verteilen hat. Die eine Krone kommt dem anmutigen Mädchen auf der linken Seite zu, das in einer tänzerischen Bewegung gezeigt wird, die andere dem Jungen auf der rechten Seite, der einen militärischen Stehschritt vorführt“ (Vgl. SEGEBRECHT 2009 besonders 64, 73) Dem ist aufgrund der oben nachgezeichneten Spielverhalten der Kinder nur beschränkt zuzustimmen.



voll im Bewusstsein dessen, dass sie spielt. Den Übergang zum Versinken im Spiel bildet die Stelle, wo Nußknacker und Fritzs Husaren im Begriff sind aus dem Schrank zu springen und gegen das Mäuseheer zu ziehen. Er springt aus dem zweiten Fach herunter und Mamsel Clärchen – eine andere Puppe von Marie – will ihn dazu überreden, wegen seiner Verletzung nicht in den Kampf zu ziehen. Mamsel Clärchens Worte werden zitiert, es ist aber wahrscheinlich Marie, die spielt, dass ihre Puppe sich so benimmt. Etwas später aber, als Mamsel Clärchen ein Band von ihrem Kleid Nußknacker geben will, lehnt Nußknacker diese Gunst ab und drückt das Band, womit Marie seine Schulter aufband an seine Lippen. An diesem Punkt identifiziert sich Marie nicht mehr mit ihrer Puppe, sondern übernimmt deren Rolle im Spiel der Nachahmung (mimicry) romantischer Liebeswerbung. Es ist wichtig zu bemerken, dass dies bereits nach ihrer Verwundung geschieht und somit der rationalen Sphäre zweifach motiviert entrückt wird.

### **2.3.2. Puppe, Puppenhaftigkeit und Mechanik**

Auch weitere Motive aus dem Umkreis der Spielzeuge sind von Bedeutung in der Erzählung. Die Puppe als Holzpuppe (Nußknacker), Spielzeugpuppe, Drahtpuppe und Hampelmann (Droßelmeier), aber auch als Prinzessin Pirlipat, die nach ihrer Entstellung erst durch Auseinandernehmen und wieder Zusammenschrauben untersucht wird<sup>10</sup> und schließlich in dem Bild des Puppenreichs ist ein wiederkehrendes Motiv, das nicht nur Mädchenphantasien, sondern auch die Mechanik symbolisiert. Die Mechanik knüpft vor allem an Pate Droßelmeier, der sich auszeichnet auf Uhren und verschiedene mechanische Kunststücke versteht und an manchen Stellen zugleich selber mechanisiert erscheint. Am auffälligsten als er sein Uhrmacherliedchen vorträgt und von Fritz ausgesprochen mit einem Hampelmann verglichen wird, aber auch indem er als tatsächliche Puppe unter den Figuren des mechanischen Schlosses erscheint. Beachtet man die Tatsache, dass Droßelmeiers Neffe aus dem Binnenmärchen, also Nußknacker, selbst früher ein Hampelmann gewesen ist und dass Marie den Paten und Nußknacker immer wieder miteinander vergleicht, ergibt sich zwischen den beiden, also dem Paten und Nußknacker eine noch engere Beziehung. Puppe, Puppenhaftigkeit und Uhr sind also Variationen innerhalb eines Motivkomplexes, der das Mechanische repräsentiert. Marie verkörpert demgegenüber das zum Einblick in die Wunderwelt in Hoffmanns Erzählungen unerlässliche kindliche Gemüt, diesmal de facto als Kind. Welche Folgen das für die Erzählung hat, wird beim Darstellungsmodus behandelt.

### **2.4. Raum- und Zeitverhältnisse**

Wie schon bei der Beschreibung der Welten des Märchens darauf hingewiesen wurde, basiert die Erzählung auf zwei einander mehrfach durchdringenden, vor allem durch Figuren und Motive miteinander kollidierenden Welten. Als Ergebnis der Analyse ist festzustellen, dass der Übergang aus der einen in die andere Welt nur auserwählten Figuren möglich ist und immer unter spezifischen räumlichen und temporalen Umständen erfolgt. Der Großteil der Handlung der Basiserzählung spielt, mit Ausnahme des Besuches im Puppenreich konkret in der Wohnung der Familie Stahlbaum. In diese reale Sphäre drängt in der Weihnachtsnacht das Fantastische in der Form des unheimlichen Mausekönigs und seinem Mäuseheer ein. Die Zeit ist bereits dadurch eine Magische, dass es in der Nacht geschieht, durch

---

<sup>10</sup> Eine weitere Parallele zum *Sandmann*

die 12 dumpfen Uhrenschläge, wird dies noch weitergesteigert. Mitternacht gilt von jeher als symbolische Zeit, wo es nach dem Aberglauben sogar den Geistern freisteht die Grenze zwischen dem Reich der Lebenden und Toten zu passieren. Auch in diesem Märchen verliert die Grenze zwischen der Alltagswelt und dem Fantastischen eben um diese Zeit besonders an seiner Undurchdringlichkeit. Die Mäuse erscheinen um Mitternacht im Stahlbaumschen Wohnzimmer, Frau Mauserinks gelingt es ebenfalls um diese Nachtzeit Pirlipat zu entstellen, aber auch Nußknackers Sieg über den Mausekönig und anschließend Maries Besuch im Puppenreich erfolgen zu diesem Zeitpunkt. Eine weitere temporale Beschränkung trifft die Erscheinung Droßelmeiers im Stahlbaumhaus. Seine Besuche finden immer am Abend bzw. bei Dämmerung statt. Die einzige Ausnahme bildet das letzte Kapitel, wo der Pate am helllichten Tage bei den Stahlbaums erscheint. Die Ereignisse des letzten Kapitels spielen allerdings bereits nach Nußknackers Sieg über den Mausekönig und dies liefert wohl die Erklärung für die Auflösung der temporalen Beschränkung. Beardsley, die Droßelmeier als eine Meistergestalt auffasst, dessen Taten ohne Ausnahme darauf ausgerichtet sind, Marie seinem Ziel entsprechend, also so zu beeinflussen, dass sie fähig wird, Nußknacker zu erlösen, erklärt seine bevorzugte Erscheinung zur Zeit der Dämmerung dadurch, dass am Abend „die jungen Menschen [also auch Marie] für die Schauspiele, die Geschichten und Geschwätz der Meister einen empfänglichen Sinn“ hätten. (Beardsley 1975 159) Ich meinerseits würde das vielmehr mit der erhöhten Durchlässigkeit der Grenzen zu dieser Zeit erklären.

Wie im Laufe der Erzählung ersichtlich wird, ist auch der Ort nicht von Ungefähr. Der Mausekönig und die Mäuse erscheinen immer an zwei Orten in der Wohnung, nämlich in der Wohnstube, wo die Spielzeuge der Kinder, so auch Nußknacker im Glasschrank aufbewahrt werden, bzw. in Maries Schlafzimmer, wo der Mausekönig drei Nächte wiederkommt, um Marie zu erpressen. Der Mausekönig und das Mausepack scheinen also die Grenze der fantastischen und der realen Welt an bestimmten Stellen der Wohnung – im Gegensatz zum Binnenmärchen kommt es ausdrücklich nicht zu ihrer Erscheinung in der Küche der Stahlbaums –, also nur an bestimmten Stellen und zur Nachtzeit ohne Schwierigkeiten zu passieren. Der König arbeitet sich sogar aus dem Boden hervor, was zugleich als Verweis auf seine Bosheit, seine Zugehörigkeit zur Unterwelt, gedeutet werden kann. Seine Erscheinung wird meist durch zischende Laute angekündigt, das erste Mal sogar durch Pate Droßelmeiers Erscheinung auf der Wanduhr und eine Art magische Beschwörungsformel eingeleitet. Auch Nußknackers Belegung, – eine Variante oder Vorstufe des Einbruchs des Fantastischen in die Alltagssphäre – erfolgt an diesem Ort zur Nachtzeit. Im Falle der Wohnstube wird das Fantastische noch mehr lokalisiert, da die Ereignisse sich in nächster Nähe des Glasschranks ereignen. Auch die letzte Szene, wo der junge Droßelmeier um Maries Hand anhält, spielt in der Wohnstube, vor dem Glasschrank und kann somit konsequent der Reihe der Erscheinungen des Fantastischen in der Alltagssphäre zugeordnet werden.

Marie ist es möglich, nach den bestandenen „Proben“, die Grenze des Fantastischen zu passieren. Der kürzeste Weg ins Puppenreich ist etwas seltsam und umständlich. Er führt nämlich über des Vaters Mantel im großen Kleiderschrank im Hausflur, über Ärmel und Kragen praktisch in die Höhe der Fantasie. Die räumliche Opposition der Erscheinung des Mausekönigs – aus dem Boden – und der Lage des Puppenreiches – oben, betont auf klassische Weise noch einmal die Opposition zwischen Gut und Böse.

### 3. Die Ebene der Erzählung

#### 3.1. Struktur

Die Geschichte wird in 14 kurzen Kapiteln präsentiert, die, wie das Vitt-Maucher zeigt, systematisch aufeinander referieren, so dass sich daraus von der Mitte des Märchens ausgehend, also von den drei Kapiteln der Metaerzählung aus, eine fast perfekte Schalenstruktur ergibt (vgl. Vitt-Maucher 1989: 44-45). Betrachtet man die Geschichte chronologisch geordnet, also vom Binnenmärchen ausgehend, ist es ein Wirklichkeitsmärchen mit zwei Zyklen – nämlich die Geschichte von Pirlipats und die von Nußknackers Entstellung und Erlösung – Propps Definition entsprechend. (vgl. Propp 1995, besonders 33-65) Die vom Text generierte Ungewissheit über den ontologischen Status der Welten und über die aus Maries Perspektive berichteten Ereignisse, die Deutungsfrage, ob sie als von Marie real erlebte Ereignisse, oder als eine Art Imagination in der Form von Wundfieber, Halluzinationen, Träumen oder Rollenspiel aufzufassen seien gründet unter formalistischem Aspekt also nicht in den Funktionen, sondern in der Art der Narration.

#### 3.2. Temporale Struktur

Betrachtet man das Binnenmärchen als Nußknackers Vorgeschichte, so ist festzustellen, dass der chronologische Anfang der Geschichte erst in der Mitte präsentiert wird. Das ist zugleich die einzige Retrospektion von größerer Distanz und größerem Umfang im Märchen. Der Anfang der wohl markierten kontemplativen, partiellen Analepse ist in der Vergangenheit nicht genau situiert, ihr Umfang lässt sich aber auf etwa 15 Jahre schätzen, wovon den Großteil die Suche nach der Nuß Krakatuk und dem jungen Erlöser ausmacht, was allerdings überwiegend als Summary wiedergegeben wird. Wesentlich ausführlicher verhartet die Erzählung bei dem Ursprung des Zwistes zwischen Frau Mauserinks und der königlichen Familie und bei den Umständen der Erlösung von Pirlipat und der Entstellung von Nußknacker, also bei der motivisch wichtigsten Tatsache für die Rahmenerzählung. Nicht nur zeitlich wird das Binnenmärchen und dessen Handlung von der Alltagswelt abgehoben, sondern auch durch die Gattungsbezeichnung Märchen einerseits und andererseits durch die Zergliederung des Märchens in drei Kapitel, wobei die Übergänge von Rahmen und Binnenmärchen sowohl am Anfang wie auch am Ende der Kapitel deutlich markiert sind. Die Struktur wirkt also der Tendenz entgegen, die durch die fiktive Erzählsituation, den Zuhöreranreden und die Verdoppelung der Drobelmeierfigur wie auch durch den Handlungsort Nürnberg entstand und den ontologischen Status der erzählten Welt ambivalent erscheinen lässt, da sie eben ihre Fiktivität betont.

Betrachtet man den Rahmen und das Binnenmärchen im Hinblick auf die temporale Struktur nicht in ihrer Beziehung zueinander, sondern separat, ergibt sich in beiden Fällen eine fast lineare Erzählung, mit nur kleineren, beinahe punktuellen Analepsen, deren Geschwindigkeit – im Gegensatz zur Genetteschen Terminologie – weniger das Verhältnis der Zeit der Erzählung und der des Erzählten, sondern vielmehr die Fülle der erzählten Ereignisse bestimmt. So wird die Geschwindigkeit der Erzählung in den Kapiteln *Wunderdinge* und insbesondere *Die Schlacht* deutlich erhöht, obwohl in den beiden faktisch ungefähr eine halbe oder höchstens eine Stunde erzählt wird auf elf Seiten, im Gegensatz zu der Zeit vom Abend bis etwa Mitternacht, also mindestens drei-vier Stunden der ersten drei Kapiteln auf zehn Seiten. Was also laut der Terminologie eine Verlangsamung mit sich bringen sollte wird von dem Leser eben als Beschleunigung erfahren.

### 3.3. Modus

#### 3.3.1. Perspektive und Fokalisation

Klaus Jürgen Just beschrieb in einem Aufsatz die Blickführung in Hoffmanns Märchenromanellen und demonstrierte vor allem am Beispiel *Des goldenen Topfes* die Wichtigkeit und Methode des richtigen Sehens und Schauens in Hoffmanns Erzählungen und veranschaulichte an einzelnen Textbeispielen wie raffiniert das Reale ins Irreale überführt wird, insbesondere durch konjunktivische Formen und Verminderung des Deutlichkeitsgrades des Gesehenen. (vgl. Just 1981 besonders 30-35) Die beiden von ihm beschriebenen typischen Darstellungstechniken von Hoffmann sollen noch mit der verwandten Technik des Perspektivenwechsels und der multiperspektivischen Darstellung ergänzt werden. Ein besonders anschauliches Beispiel liefert dafür wiederum die Darstellung von Anselmus erster Begegnung mit dem Wunderbaren am Elbufer. Diese Episode wird nämlich aus zwei verschiedenen Blickwinkeln dargestellt. Erst wird Anselmus fokalisiert und die Beschreibung der Szene begrenzt sich auf seine Perspektive. Die erste Vigilie endet damit, dass Anselmus den in die Elbe entschwundenen Schlänglein nachschaut. Mit abruptem Perspektivenwechsel und der äußeren Beschreibung der gleichen Szene aus einer fremden, für das Wunderbare blinden Perspektive setzt die zweite Vigilie ein.

„Der Herr ist wohl nicht bei Troste« sagte eine ehrbare Bürgersfrau, die vom Spaziergange mit der Familie heimkehrend, still stand und mit übereinandergeschlagenen Armen dem tollen treiben des Studenten Anselmus zusah. *Der* hatte nemlich den Stamm des Holunderbaumes umfasst und rief unaufhörlich in die Zweige und Blätter hinein: »O nur noch einmal blinket und leuchtet ihr lieblichen goldnen Schlänglein, nur noch einmal laßt eure Glockenstimmchen Hören! Nur noch einmal blicket mich an, ihr holdseligen blauen Augen, nur noch einmal, ich muß ja sonst vergehen in Schmerz und heißer Sehnsucht!« (Hoffmann 2006: 235-236)

Im *Goldenen Topf*, wie im *Nußknacker*, gilt, dass das Wunderbare sich nur einer Figur auftut und seine Erscheinung eben aus dieser Perspektive berichtet wird. Die gleiche Episode oder die Reaktion des Helden bzw. der Außenstehenden auf seine Reaktionen wird aber auch aus einer anderen Perspektive gezeigt, so dass dann zumindest eine Zeit lang sowohl die Figur selber als auch der Leser zwischen rationalen und fantastischen Erklärungsmustern schwankt.<sup>11</sup> Eine Technik für die Pikulik den Begriff „doppelte Optik“ verwendet. (Pikulik 1987: 96-97) Da der heterodiegetische Erzähler in diesen Fällen zwar die Perspektive oder die Erklärungen der einen Figur mit der der anderen kontrastiert, selber aber keine Stellung nimmt, bleiben die Ambivalenzen aufrecht erhalten. Im *Nußknacker* wurde diese Technik ein wenig modifiziert. Die Erscheinung des Fantastischen auf der Ebene der Basiserzählung wird durchgehend aus Maries Perspektive beschrieben, um ihren Stellenwert dann durch rationale Erklärungen zu überschreiben. Also nicht Perspektiven, sondern Weltansichten bzw. Erklärungskonzepte stoßen aufeinander. Der Erzähler weist zugleich immer wieder auf Gegenstände und Umstände hin, die wiederum den rationalen

<sup>11</sup> Auch Nathanaels Schicksal im Sandmann hängt eng mit diesem Dilemma zusammen.

Erklärungen widersprechen und auch diese relativieren, ohne dass die eine oder andere alleinige Gültigkeit erlangen würde.

Ähnlich abrupt – wie im obigen Beispiel aus dem *Goldenen Topf* ist die Rückkehr aus der Fantasiewelt in den Alltag im *Nußknacker* nach Mariens Besuch im Puppenreich gestaltet. Während Nußknackers Nacherzählung der Schlacht und des Sieges über den Mausekönig verliert Mariens Wahrnehmung allmählich an Schärfe:

*Marien war es bei dieser Erzählung, als klängen seine Worte, ja selbst ihre Mörserstöße, immer ferner und unvernünftlicher, bald sah sie silberne Flöre wie dünne Nebelwolken aufsteigen, in denen die Prinzessinnen – die Pagen, der Nußknacker, ja sie selbst schwammen – ein seltsames Singen und Schwirren und Summen ließ sich vernehmen, das wie in die Weite hin verrauschte; nun hob sich Marie wie auf steigenden Wellen immer höher und höher – höher und höher – höher und höher –*<sup>12</sup> (SB 301)

Das ist das Ende des Vorletzten Kapitels des Märchens, und das darauffolgende setzt wie folgt an:

Prr – Puff fing es! – Marie fiel herab aus unermeßlicher Höhe. – *Das* war ein Ruck! Aber gleich schlug sie auch die Augen auf, da lag sie in ihrem Bettchen, es war heller Tag, und die Mutter stand vor ihr, sprechend: »Aber wie kann man auch so lange schlafen, längst ist das Frühstück da!« (SB 301)

Allerdings sollte man hier so formulieren, dass die Traumperspektive durch die des erwachten Mädchens abgelöst wird, während an anderen Stellen die aus rationaler Sicht weniger zuverlässige Perspektive des Kindes durch die Erklärungsmuster der Erwachsenen stets überschrieben wird. Obwohl der Erzähler, der sonst die Handlung ziemlich selten kommentiert, eben hier eine logische Erklärung aufischt darüber, wie Marie aus dem Puppenreich sich auf einmal in ihrem Bett wiederfindet, sprechen die abnehmende Deutlichkeit ihrer Wahrnehmung, die Verschwommenheit des Bildes, wie die Auflösung der rationalen Logik – sie schwimmen alle in den Lüften – und nicht zuletzt die frequentierte Verwendung der konjunktivischen Formen (siehe Hervorhebungen) für die Traumperspektive.

Überraschender Weise bietet die Erzählung nicht allzu viele Stellen, wo konjunktivische Formen verwendet wurden. Am Weihnachtsabend direkt vor der Bescherung heißt es: „es war ihnen [Fritz und Marie] als rausche es mit lindem Flügeln um sie her und als ließe sich eine ganz ferne, aber sehr herrliche Musik vernehmen“ (SB 243-244) Ob Einbildung oder gründlich geplante Vorbereitung der weihnachtlichen Bescherung, in jedem Fall ist diese Stelle, auch als Vorstufe des Wunderbaren noch innerhalb der rationalen Welt akzeptabel. Demgegenüber wird die Erscheinung der Mäuse und Nußknackers Belebung, sowie die ganze Schlacht vollends im Indikativ, ohne einschränkende oder relativierende konjunktivische Formen beschrieben. Die einzige solche Form in diesen Kapiteln (*Die Gaben* bis einschließlich *Die Schlacht*) begrenzt sich auf die Wiedergabe von Mariens Wahrnehmung als sie in Ohnmacht fällt. Weiterhin gibt es in späteren Kapiteln zwei Stellen wo die konjunktivischen Formen nicht mehr die Undeutlichkeit, sondern geradezu die Ungewissheit der Wahrnehmung markieren.

<sup>12</sup> Hervorhebung von T. P.

In beiden Fällen ist es Marie als wenn Nußknacker zu ihr sprechen würde, wobei sie selber nicht weiß, ob das real geschieht oder nicht. Auch der Erscheinung des Mausekönigs in Maries Zimmer geht ein relativierendes „schien“ und ein Konjunktiv voraus, das allerdings in den eindeutigen Indikativ mündet:

als Marie in mond heller Nacht durch ein seltsames Poltern geweckt wurde, das aus einer Ecke des Zimmers zu kommen schien. Es war, als würden kleine Steine hin und her geworfen und gerollt, und recht widrig pfiß und quiekte es dazwischen [...] als sie sah, wie der Mausekönig sich durch ein Loch der Mauer hervorarbeitete. (SB 284)

Im Gegensatz zur erstzitierten Stelle zu den konjunktivischen Formen, wo diese die Traumerspektive implizite hinterfragen, wirkt der Konjunktiv im Falle von Maries Beweisstücken, den sieben Kronen des Mausekönigs eben umgekehrt: „die kleinen Krönchen, die von einem ganz unbekanntem aber sehr funkelndem Metall so sauber gearbeitet waren, als hätten Menschenhände das unmöglich vollbringen können“ (SB 302) lassen wieder den Glauben an die Existenz der Wunderwelt auferstehen, ohne sie vollends zu beweisen.

### 3.4. Die Narration und deren Wirkung auf extratextueller Ebene

Die Technik der Relativierung wird nicht nur im Bereich der Darstellungsmodi verwendet. Sie erstreckt sich auch auf die Ebenen des Märchens. Über die Funktion von Droßelmeier in diesem Zusammenhang wurde bereits gesprochen. Jetzt sollen sie im Hinblick auf die Narration betrachtet werden. Geht man von dem Kern der Erzählung, also von der Metaerzählung aus, so sieht man eine fiktive Narration abgebildet. Der Pate Droßelmeier ist der Erzähler der durch die Gattungsbezeichnung eindeutig als fiktiv deklarierten Geschichte. Da er die Information unterschlägt, ob er identisch sei mit der gleichnamigen Droßelmeier-Figur des Binnenmärchens, ist die Bestimmung seiner homo- oder heterodiegetischen Erzählposition wiederum eine Deutungs- und Glaubensfrage. Seine Zuhörerschaft, Fritz und Marie, sind die Rezipienten der Erzählung, an die sich der Erzähler oft wendet. Allerdings werden sie mehrfach mit „Ihr Kinder“ angesprochen, als dessen Effekt die realen Rezipienten des Märchens *Nußknacker und Mausekönig* sich selber angesprochen fühlen können, was wiederum eine identifikatorische Rezeptionsweise motivieren kann. Diese Situation ist zugleich die Spiegelung simulierter Narration auf der Ebene der primären Erzählung. Der heterodiegetische Erzähler des Rahmens spricht seine simulierte Zuhörerschaft Fritz und Marie, aber auch generell, namentlich nicht genannte Zuhörer und Kinder noch häufiger an. Im ganzen Märchen sind ca. zwanzig Leseranreden von unterschiedlichen Formen zu finden, und davon knüpfen nur vier an die fiktive Erzählsituation des Binnenmärchens. Die Leser oder Zuhörer werden manchmal gebeten, ihre eigenen Erinnerungen in die Rezeption mit einzubeziehen, oder ihre Fähigkeiten mit denen der Figuren zu vergleichen, was wieder zur verstärkten Identifikation führen soll. Erzählt wird also von einer immer wieder betont präsenten Stimme, wodurch der simulierten Narration eine Art Pseudo-Authentizität verliehen wird. Die Tatsache dass das Geschehen, wie das bereits Pikulik feststellte, größtenteils in lebhaften Szenen entfaltet wird (Pikulik 1987: 32-33), also mit Genettes Terminologie ausgedrückt der diegetischen Darstellungsmodus gegenüber die mimetische den Vorrang hat, vermindert die Distanz des Rezipienten zum Text und fördert somit ebenfalls eine

identifikatorische Lesart.

Untersucht man das Märchen im Kontext der *Serapions-Brüder*, lagert sich darauf noch eine Erzählebene, welche ebenfalls eine fiktive Narration abbildet. Allerdings ist die Zuhörerschaft, die Serapions-Brüder, weder mit der simulierten der Basiserzählung, noch mit der fiktiven der Metaerzählung identisch. Sie sind vielmehr fiktive Rezipienten der ersten extratextuellen Ebene, wie auch der Erzähler ein fiktiver ist. Die Einführung dieser zusätzlichen – im Vergleich zu der Textgestalt der Ersterscheinung – extratextuellen Ebene bietet dem Autor Hoffmann die Möglichkeit seinen Figuren frühere Kritiken des Märchens und seine Antworten darauf in den Mund zu legen. Andererseits sucht sich und sein Märchen Lothar, der fiktive Verfasser im Rahmengespräch, dadurch zu verteidigen, dass er einerseits darauf hinweist, dass man die Fähigkeiten der Kinder nicht unterschätzen sollte:

Es ist [...] ein großer Irrtum, wenn man glaubt, daß lebhaftere fantasiereiche Kinder [...] sich mit inhaltsleeren Faselien, wie sie oft unter dem Namen Märchen vorkommen, begnügen. Ei – sie verlangen wohl was Besseres und es ist zum Erstaunen, wie richtig, wie lebendig sie manches im Geiste auffassen, das manchem grundgescheuten Papa gänzlich entgeht. (SB 306)

Andererseits erklärt er die Kinder zu dem allein „kompetenten Kunstrichter“ (SB 306) seines Märchens und beruft sich auf seine Erfahrungen mit Fritz und Eugenie, den Kindern seiner Schwester, so dass hier wiederum auf einen fiktiven Erzählakt und auf fiktive Rezeptionsverhalten verwiesen wird, dem allerdings ein biographisch belegtes Ereignis unterliegt. Hoffmanns Biographen und Freund Julius Eduard Hitzig nach hätte er das Märchen für seine Kinder geschrieben, die darin sogar selbst vorkommen. (vgl. Kommentar zur zitierten Ausgabe, SB 1341-1342) Eben deshalb wird das Märchen in der Deutung von Matt und Barth als die Gestaltung des Paradoxes als Erwachsener kein Kindermärchen schreiben zu können, da die Welt der beiden durch eine unüberbrückbare Kluft voneinander getrennt sei. Vielmehr ginge es darum, wie bei den Weihnachtsgaben des Paten, beim mechanischen Schloss und beim *Märchen von der harten Nuß* also, der kindlichen Phantasie den entsprechenden Ansporn zu geben, wodurch sie selber erst fähig sei, ein echtes Märchen oder wie bei Marie eine ganze Märchenwelt zu erschaffen. (Barth 1995; Matt 2002)

Allerdings gibt später im Rahmengespräch auch Lothar zu, bei der Verfassung des Märchens „zu sehr an die Erwachsenen Leute und ihre Taten gedacht“ (SB 309) zu haben. Dafür zeugen die unterhaltsame Ironie der Darstellung des Königs und des königlichen Hofes im Binnenmärchen, sowie des Kriegerischen in der Schlacht, das in die Schlacht eingeschleuste Shakespeare-Zitat – „Ein Pferd – ein Pferd – ein Königreich für ein Pferd!“ (SB 261), der Verweis auf „die vorzügliche Geschichte vom Prinzen Fakardin“ (SB 263), die wie darauf Vitt-Maucher hinweist damals ein recht bekanntes Märchen gewesen ist, aber zur Gattung der erotisch höchst anzüglichen contes licencieux gehörte und keineswegs für Kinder gedacht war (Vitt-Maucher 1989: 49) und die oben bereits vermeldeten Querverbindungen zu Hoffmanns Werken, insbesondere zum *Goldenen Topf* und zum *Sandmann*, also Ironie und Intertextualität<sup>13</sup> inner- und außerhalb Hoffmanns Werk.

Weiterhin erwächst nicht zuletzt aus der Einbettung des Märchens in die

<sup>13</sup> Zu weiteren intertextuellen Bezügen in Form literarischer Vorbilder vgl. HEIMES 2009, 288-289

Serapions-Brüder eine weitere Deutungsmöglichkeit für Marie. Pietzker fasst sie als eine Erzählerin und Dichterin wie die titelgebende Serapions-Figur auf, wobei „ihr die erst wenig entwickelte »Erkenntnis der Duplizität« verloren geht“ (Pietzker 2004: 192) und das verträumte Ende des Märchens, somit die Auflösung der Fantasiewelt in der bürgerlichen Welt, also das Verlieren der realen Perspektive der Heldin, markiere.

Auf einen besonderen, intermedialen Spielraum Hoffmanns zeitgenössischer Erwachsenen-Leserschaft hat neulich Wulf Segebrecht hingewiesen, indem er anhand der von Hoffmann zur Erstausgabe des Märchens in den *Kinder-Mährchen* gezeichneten Titelvignetten, seiner antinapoleonischen Karikaturen aus dem Jahr 1814 und zeitgenössischer Napoleon-Karikaturen zeigte, dass Nußknackers entstelltes Äußeres wie auch der Begriff Mausekönig und das Mauseheer auch als ironische Bezugnahmen auf den entmachteten Napoleon ihre Gültigkeit hätten. (Segebrecht 2009)

### 3. Zusammenfassung

Ich habe versucht Größe und Vielfalt der von Hoffmanns *Nußknacker und Mausekönig* eröffneten Spielräume nachzuzeichnen. Weiterhin habe ich darauf verwiesen, dass Rezeption auch generell als Spiel gedeutet werden könnte, wobei die identifikatorische Rezeption als ausgeprägte Form von mimicry zu verstehen sei. Andere Rezeptionsweisen, die den Text auch zu deuten versuchen, erfordern auch die Kenntnis der Spielregeln – anders formuliert entsprechende literarische Kompetenz – und den kreativen Umgang damit. Wer sich auf die besonderen Spielregeln von Hoffmanns ambivalenten Texten einlässt, wird, wenn er ihre Spielräume durchwandert, dieses Spiel ganz gewiss lieb gewinnen.

### Literatur

BARTH 1995

BARTH, Johannes: „So etwas kann denn doch wohl der Onkel niemals zu Stande bringen“ Ästhetische Selbstreflexion in E.T.A Hoffmanns Kindermärchen Nußknacker und Mausekönig. E.T.A. Hoffmann Jahrbuch 3. 1995. 7-14.

BEARDSLEY 1975

BEARDSLEY, Christa-Maria: E.T.A. Hoffmann. Die Gestalt des Meisters in seinen Märchen. Bonn, BOUVIER VLG, 1975.

CALLOIS 1995

CALLOIS, Roger: Definition und Einteilung der Spiele. In: SCHEURL, Hans (Hg.): Theorien des Spiels. Weinheim; Basel, BELTZ VLG, <sup>10</sup>1995. 157-165.

GENETTE 1998

GENETTE, Gérard: Die Erzählung. Aus dem Französischen von Andreas KNOP, mit einem Nachwort herausgegeben von Jochen VOGT. München, FINK, <sup>2</sup>1998.

GRÖBLE 2000

GRÖBLE, Susanne: E.T.A. Hoffmann. Stuttgart, PHILIPP RECLAM JUN., 2000. (Literaturwissen für Schule und Studium)



HEIMES 2009

HEIMES, Alexandra: Nußknacker und Mausekönig. In: KREMER, Detlef (Hg.): E.T.A. Hoffmann. Leben – Werk – Wirkung. Berlin; New York, WALTER DE GRUYTER, 2009. 287-297.

HUIZINGA 1987

HUIZINGA, Johann: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbeck bei Hamburg, ROWOHLT, 1987.

JUST 1981

JUST, Klaus Günther: Die Blickführung in den Märchen novellen E.T.A. Hoffmanns. In: SCHER, Steven Paul (Hg.): Zu E.T.A. Hoffmann. Stuttgart, KLETT, 1981, 30-39.

MATT 2002

MATT, Peter von: Wer war zuerst, das Huhn oder das Ei? Über die Erschaffung der Welt durch junge Phantasie. Eröffnungsvortrag des 28. Kongresses des International Board of Books for Young People (IBBY). Abdruck der Rede in gekürzter Form. Neue Zürcher Zeitung, 12. 10. 2002. online: [www.nzz.ch/2002/10/12/li/article8DWYI.html](http://www.nzz.ch/2002/10/12/li/article8DWYI.html)

NEUMANN 1997

NEUMANN, Gerhard: Puppe und Automate. Inszenierte Kindheit in E.T.A. Hoffmanns Sozialisationsmärchen Nußknacker und Mausekönig. In: OSTERLE, Günter (Hg.): Jugend – ein romantisches Konzept? Würzburg, KÖNIGSHAUSEN UND NEUMANN, 1997, 135-160.

OROSZ 1984

OROSZ Magdolna: E.T.A. Hoffmanns phantastische Märchen: Strukturanalyse und methodologischer Versuch. Zur literaturtheoretischen Anwendbarkeit des Begriffs des „möglichen Welt“. Kandidátusi értekezés. Budapest, 1984.

OROSZ 2001

OROSZ Magdolna: Identität, Differenz, Ambivalenz. Erzählstrukturen und Erzählstrategien bei E.T.A. Hoffmann. Frankfurt/Main u.a., PETER LANG, 2001.

PIETZKER 2004

PIETZKER, Carl: Nussknacker und Mausekönig. Gründungstext der Phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. In: SABE, Günter (Hg.): E.T.A. Hoffmann. Romane und Erzählungen. Stuttgart, PHILIPP RECLAM JUN., 2004, 182-198.

PIKULIK 1987

PIKULIK, Lothar: E.T.A. Hoffmann als Erzähler. Ein Kommentar zu den »Serapions-Brüdern«. Göttingen, VANDENHOECK & RUPRECHT, 1987.

PROPP 1995

PROPP, Vlagyimir Jakovlevics: A mese morfológiája. ford. SOPRONI ANDRÁS. Budapest, OSIRIS-SZÁZADVÉG, <sup>2</sup>1995.

SEGBRECHT 2009

SEGBRECHT, Wulf: E.T.A. Hoffmanns Nußknacker und Mausekönig – nicht nur ein Weihnachtsmärchen. E.T.A. Hoffmann Jahrbuch 17. 2009, 62-87.

STEINECKE 2004

STEINECKE, Hartmut: Die Kunst der Fantasie. E.T.A. Hoffmanns Leben und Werk. Frankfurt/Main; Leipzig, INSEL, 2004.

TAWADA 2000

TAWADA, Yoko: Spielzeug und Sprachmagie in der europäischen Literatur. Eine ethnologische Poetologie. Tübingen, KONKURSBUCHVERLAG, 2000.

VITT-MAUCHER 1989

VITT-MAUCHER, Gisela: E.T.A. Hoffmanns Märchen. Kaleidoskop der Verfremdung in seinen sieben Märchen. O.o.: THE UNIVERSITY OF NORTH CAROLINA PRESS, 1989.

### Quellen

HOFFMANN 2008

HOFFMANN, E.T.A.: Die Serapions-Brüder. Hrsg. von WULF SEGEBRECHT unter Mitarbeit von URSULA SEGEBRECHT. Frankfurt/Main, DEUTSCHER KLASSIKER VLG, 2008.

HOFFMANN 1978

HOFFMANN, E.T.A.: Die Serapionsbrüder. Berlin, AUFBAU-VERLAG, 1978. Bd. 1.

HOFFMANN 2006

HOFFMANN, E.T.A.: Fantasiestücke in Callot's Manier. Werke 1814. Hrsg. von HARTMUT STEINECKE unter Mitarbeit von GERHARD ALLROGGEN und WULF SEGEBRECHT. Frankfurt/Main, DEUTSCHER KLASSIKER VLG, 2006.

HOFFMANN 1963

HOFFMANN, E.T.A.: Poetische Werke in sechs Bänden. Berlin, AUFBAU-VERLAG, 1963. Bd.2.

HOFFMANN 1967

HOFFMANN, E.T.A.: Werke. Nachtstücke. Klein Zaches genannt Zinnober. Die Serapionsbrüder. Frankfurt/Main, INSEL, 1967. Bd. 2.