
BACHELORARBEIT

Lisa Pohl

**Märchen im neuen medialen
Gewand - Modernisierung von
prototypischen Märchenfiguren
und Schemata in aktuellen Hol-
lywood Verfilmungen**

2015

BACHELORARBEIT

**Märchen im neuen medialen
Gewand - Modernisierung von
prototypischen Märchenfiguren
und Schemata in aktuellen Hol-
lywood Verfilmungen**

Autor:
Lisa Pohl

Studiengang:
Media Acting & Rhetorik

Seminargruppe:
AA12wM-MEH

Erstprüfer:
Prof. Dr. Detlef Gwosc

Zweitprüfer:
B.A. Ulrike Dobelstein - Lütke

Einreichung:
Hamburg, 04.08.2015

BACHELOR THESIS

Remake of fairy tales - modernisation of prototypical fairy tale figures and schemes in current Hollywood productions

author:
Lisa Pohl

course of studies:
media acting & rhetoric

seminar group:
AA12wM-MEH

first examiner:
Prof. Dr. Detlef Gwosc

second examiner:
B.A. Ulrike Dobelstein-Lütke

submission:
Hamburg, 04.08.2015

Bibliografische Angaben:

Pohl, Lisa:

Märchen im neuen medialen Gewand - Modernisierung von prototypischen Märchenfiguren und Schemata in aktuellen Hollywood Verfilmungen

Remake of fairy tales - modernisation of prototypical fairy tale figures and schemes in current Hollywood productions

2015 - 73 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2015

Abstract

Seit nunmehr 200 Jahren faszinieren Märchen die Menschheit. Diese Arbeit zeigt inwiefern der Kern der alten Geschichten in aktuellen Hollywood-Verfilmungen erhalten bleibt und dennoch eine Modernisierung vorliegt. Dazu werden ausgesuchte Parameter definiert, in Form von prototypischen Märchenfiguren, wie beispielsweise der Prinzessin und immer wiederkehrenden Schemata, wie das Happy End. Anhand von drei ausgesuchten Beispielen werden die Prototypen heraus gefiltert und miteinander verglichen. Schließlich konnte festgestellt werden, dass eine Transformation alter literarischer Texte in moderne audiovisuelle Medien durchaus funktioniert, ohne dass dabei der Erkennungswert der Märchen verloren geht.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	IV
Abkürzungsverzeichnis	VII
Abbildungsverzeichnis	VIII
1 Einleitung ins Thema	1
2 Theoretische Hintergründe	3
2.1 Zur Gattung des Märchens.....	4
2.2 Das europäische Volksmärchen.....	5
2.2.1 Prototypische Märchenfiguren.....	8
2.2.2 Schemata in Märchen.....	13
2.3 Moderne Hollywood – Verfilmungen.....	15
2.3.1 Hollywood Dramaturgie.....	16
3 Zu den Märchen	20
3.1 Dornröschen & Maleficent.....	20
3.1.1 Das Märchen.....	21
3.1.2 Prototypischen Märchenfiguren und Schemata in Dornröschen.....	22
3.1.3 Der Film.....	22
3.1.4 Der Vergleich.....	23
3.2 Hänsel und Gretel & Hänsel und Gretel: Hexenjäger.....	27
3.2.1 Das Märchen.....	28
3.2.2 Prototypischen Märchenfiguren und Schemata in Hänsel und Gretel....	30
3.2.3 Der Film.....	31
3.2.4 Der Vergleich.....	32
3.3 Schneewittchen & Snow White and the Huntsman.....	35
3.3.1 Das Märchen.....	35
3.3.2 Prototypischen Märchenfiguren und Schemata in Schneewittchen.....	36
3.3.3 Der Film.....	37
3.3.4 Der Vergleich.....	39
4 Ergebnisse der Vergleiche	43
5 Fazit und Ausblick	44

Literaturverzeichnis.....	X
Anlagen.....	XII
Eigenständigkeitserklärung.....	XXIX

Abkürzungsverzeichnis

Abb.

...Abbildung

bzw.

...beziehungsweise

ebd.

...ebenda

KHM

...Kinder- und Hausmärchen

o. V.

...ohne Verfasser

S.

...Seite

sog.

...sogenannte

u. a.

...unter anderem

Vgl.

...Vergleich

z. B.

...zum Beispiel

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Maleficent - Die dunkle Fee (2014) - Standbilder.....	24
Abbildung 2: Maleficent - Die dunkle Fee (2014) - Standbilder.....	25
Abbildung 3: Maleficent - Die dunkle Fee (2014) - Standbilder.....	26
Abbildung 4: Maleficent - Die dunkle Fee (2014) - Standbilder.....	26
Abbildung 5: Hänsel und Gretel: Hexenjäger (2013) - Standbilder.....	33
Abbildung 6: Hänsel und Gretel: Hexenjäger (2013) - Standbilder.....	33
Abbildung 7: Hänsel und Gretel: Hexenjäger (2013) – Standbilder.....	34
Abbildung 8: Snow White and the Huntsman (2012) - Standbilder.....	39
Abbildung 9: Snow White and the Huntsman (2012) - Standbilder.....	40
Abbildung 10: Snow White and the Huntsman (2012) - Standbilder.....	40
Abbildung 11: Snow White and the Huntsman (2012) - Standbilder.....	41
Abbildung 12: Snow White and the Huntsman (2012) - Standbilder.....	42

1 Einleitung ins Thema

„Wäre das Märchen medial nicht wandelbar, hätten wir es längst verloren!“¹

Das einleitende Zitat sagt aus, dass Märchen über die Jahrhunderte hinweg bestehen konnten, da sie imstande waren, sich dem zeitgenössischen Medium anzupassen. Im digitalen Zeitalter zeigen sie sich in einem neuen medialen Gewand - dem Film. Einst lebten die fabelhaften Geschichten in mündlicher Tradition, heute werden sie auf den Kinoleinwänden der Welt wieder zum Leben erweckt. Doch wie ist es möglich, dass sie trotzdem als Märchen wieder erkannt werden?

Ursprünglich waren sie nicht für Kinder gedacht, sondern dienten lediglich zur Unterhaltung der Erwachsenen und waren als erfundene Geschichten verschrien. Erst Anfang des 19. Jahrhunderts gewannen die Märchen durch Jacob und Wilhelm Grimm an Popularität. Die Brüder widmeten sich leidenschaftlich der Sammlung fabelhafter Geschichten und schafften mit ihrer Märchensammlung europäisches Kulturgut zu bewahren. Die *Kinder- und Hausmärchen* gehören zu den weltweit am weit verbreitetsten Schriften deutscher Literatur und haben über Generationen Kinder mit den Erzählungen von Prinzen, Drachen und bösen Hexen begeistert.

Damit Märchen auch im digitalen Zeitalter bestehen können, werden sie auf verschiedenste Art und Weise interpretiert und adaptiert, indem sie u.a. den heutigen Ansichten und Werten angepasst werden. Hier stellt sich die Frage wie es sein kann, dass trotz vieler Änderungen die ursprünglichen Märchen als solche in den Filmen zu erkennen sind? Mit dieser Frage wird sich die Arbeit im Folgenden beschäftigen und anhand von ausgewählten Beispielen feststellen, ob und inwiefern eine Modernisierung der grundlegenden Eigenschaften von Märchen vorliegt.

Drei der bekanntesten Geschichten der Brüder Grimm *Dornröschen*, *Hänsel und Gretel* und *Schneewittchen*, bilden die literarischen Ausgangspunkte, anhand derer die Frage beantwortet werden soll. Generell muss auf die Schwierigkeiten bei einem Vergleich zwischen Print und Audiovision hingewiesen werden. Zum Einen sind die Trägermedien verschieden und zum Anderen sind die Märchen schon rund 200 Jahre alt.

1 SCHMITT, Christoph: *Mündliches und mediales Erzählen. Klischees zum Phänomen filmischer Märchenbearbeitung*. In: Kurt Franz und Walter Kahn (Hrsg.): *Märchen - Kinder - Medien : Beiträge zur medialen Adaption von Märchen und zum didaktischen Umgang*, Schneider – Verlag, Baltmannsweiler 2000

Raum, Zeit und Wahrnehmung haben sich stark verändert und dennoch soll diese Arbeit eine Grundlage schaffen, anhand derer ein Vergleich möglich ist.

Da die Märchenforschung ein sehr umfangreiches Feld ist, werden im zweiten Kapitel die wesentlichen Eigenschaften der Märchen herausgearbeitet. Darauf aufbauend können konkret die prototypischen Figuren und Schemata definiert werden, welche als Basis der Vergleiche dienen. Die hierfür verwendete Literatur stammt größtenteils vom Literaturwissenschaftler und bedeutendsten Märcheninterpreten des 20. Jahrhunderts Max Lüthi. Dieser hat grundlegend die Märchenforschung mitgestaltet und gilt als Koryphäe auf diesem Gebiet.

Da die drei Filmbeispiele der international bekannten Filmproduktionsstätte Hollywood entstammen, ist es notwendig einen kurzen Blick auf die dort entstandene Dramaturgie zu werfen. Sie überschneidet sich in vielerlei Hinsicht mit den Eigenschaften der Märchen. Darin zeigt sich, warum sich die alten Geschichten sehr gut als Grundlage für Drehbücher von modernen Hollywood-Blockbustern eignen.

Anschließend werden die Beispiele auf die bereits festgelegten prototypischen Märchenfiguren und Schemata untersucht und dann miteinander verglichen. Das Ziel der Arbeit ist es, anhand dieser Vergleiche zu zeigen, dass eine Modernisierung der festgelegten Parameter vorliegt. Trotz einiger Veränderungen sind sie in den Filmen zu finden und jedes Märchen, auch wenn es nur den Rahmen der verfilmten Geschichten bildet, ist eindeutig zu erkennen.

Des Weiteren ist zu erwähnen, dass die Abhandlung der Einfachheit halber immer die männliche Form der Erklärung oder Ansprache nutzt, z.B. der Märchenheld, anstelle von der/die Märchenheld/in oder der Rezipient, anstelle von der/die Rezipient/in. Dies soll keinesfalls geschlechterdiskriminierend sein, sondern dient lediglich dem besseren Lesefluss.

2 Theoretische Hintergründe

Die Herkunft der Märchen ist bis heute aufgrund fehlender eindeutiger Belege nicht klar definierbar. Gleichwohl gibt es viele Theorien. So wird vermutet, dass die Märchen ihre Herkunft aus der vorderasiatischen Kultur haben oder aus der jüngsten Steinzeit. Wiederum andere Forscher behaupten, die fabelhaften Geschichten entstammen der griechischen Antike.

Fest steht, dass über viele Jahrhunderte hinweg das Märchen oral weitergetragen, also nirgends verschriftlicht, wurde. Die Geschichten haben sich im Laufe der Zeit gewandelt, da sie durch den jeweiligen Erzähler verändert wurden. Zu Beginn des 19. Jahrhunderts machten die Brüder Wilhelm und Jacob Grimm, die heute weltweit bekanntesten Märchensammler, es sich zur Aufgabe, Volksmärchen als Kulturgut schriftlich festzuhalten. Ihr ausdrückliches Ziel war es, die Geschichten direkt aus mündlicher Überlieferung zu sammeln.² Schon vorher befassten sich Schriftsteller aus Europa damit einige der Volksmärchen aufzuzeichnen, zum Beispiel der französische Dichter Charles Perrault im 17. Jahrhundert. Auch er schrieb Versionen von Aschenputtel (bei ihm Cinderella genannt) und Schneewittchen. Viele der Märchen, welche die Brüder Grimm aufschrieben, stammen ursprünglich aus Frankreich. Sie waren eigentlich nicht für Kinder gedacht, sondern dienten lediglich der Unterhaltung der Erwachsenen. Daher hatte das Volksmärchen lange nur ein geringes Prestige in der gebildeten Gesellschaft. Mit wissenschaftlicher Herangehensweise, aber auch nach ihrem pädagogischen und poetischen Verständnis, schafften es Jacob und Wilhelm Grimm nach und nach über 200 Märchen vor der Vergessenheit zu bewahren und salonfähig zu machen.

Die Grimms gaben den Märchen ihre heute weltweit bekannte Form. Vor allem Wilhelm nahm sich die damalige Kritik sehr zu Herzen, dass die erste Auflage der Märchensammlung *Kinder-und Hausmärchen*³ von 1812, nicht in Kinderhände kommen dürfe, da viele der darin enthaltenden Märchen zu obszön waren und außerdem zu wissenschaftlich. In der darauf folgenden Ausgabe „eliminierte [er] sexuelle Anspielungen, milderte soziale Konflikte und propagierte bürgerliche Moralvorstellungen.“⁴ Hinzu kam, dass die Brüder nicht selten mehrere Varianten ein und desselben Märchens kombi-

2 Vgl. SEITZ, Gabriele: *Die Brüder Grimm. Leben – Werk – Zeit*. Winkler Verlag München, München 1984, S. 57

3 Titel: *Die Kinder – und Hausmärchen*, 1. Auflage, Berlin 1812

4 Vgl. HEIDTMANN, Horst: *Medienadaptionen von Volksmärchen*. In: Franz/Kahn 2000, S. 83

nierten und sie so zusammenschrieben, vereinfachten oder ausschmückten, wie es ihnen am schönsten schien.⁵ Die Brüder, vor allem Wilhelm, erschufen durch ihre Abänderungen einen einheitlichen Stil ohne den Ursprung zu verleugnen, der bis heute gilt.

Neben den umgreifenden Veränderungen unterzogen sie die Märchen vor allem einem Medienwechsel. Sie ersetzten das Trägermedium der mündlichen Erzählung durch eine Transkription auf Papier. Die *KHM* waren daher damals eine umwälzende mediale Aktualisierung.

Diese Arbeit befasst sich ebenfalls mit einer medialen Aktualisierung, vom Trägermedium Buch zum Trägermedium Film, im besonderen mit der bekanntesten Filmschmiede der Welt - Hollywood. Eigentlich ist es nur ein Stadtteil von Los Angeles und dennoch wurde es zum Synonym und Inbegriff von meist erfolgreichen US- Filmproduktionen. Die großen amerikanischen Filmstudios wie *Paramount*, *Metro-Goldwyn-Mayer*, *Warner Brothers* und *20th Century Fox* haben dort ihren Sitz, genau wie zahlreiche Produktionsfirmen.⁶ Abgesehen davon, dass in dieser Filmindustrie jährlich Milliarden von Dollar umgesetzt werden, hat sich dort auch eine eigene Dramaturgie entwickelt. Eine ausführlichere Betrachtung folgt in Kapitel 2.3. *Hollywood Dramaturgie*, wo in dem Zusammenhang auch die in dieser Arbeit behandelnden Filme vorgestellt werden.

Die folgenden Unterkapitel befassen sich mit der Gattung des Märchens und dessen grundlegenden Eigenschaften. Dabei werden prototypische Figuren und Schemata herausgearbeitet, die in den Mittelpunkt der folgenden Kapitel gestellt werden sollen. Diese festgelegten Parameter stellen die Grundlage für die Vergleiche zwischen den Märchenverfilmungen aus Hollywood und ihren originalen, im Buch festgehaltenen, Geschichten dar.

2.1 Zur Gattung des Märchens

Ursprünglich stammt das Wort Märchen vom mittelhochdeutschen Begriff *Mär* bzw. *maere* ab, was so viel bedeutet wie Kunde, Erzählung, Gerücht. Es bezeichnet also ursprünglich eine kurze Erzählung.⁷ Mit der Verkleinerungsform, dem Diminutiv, unterlag das Märchen zu der damaligen Zeit einer Bedeutungsverschlechterung und wurde vor

5 Vgl. LÜTHI, Max: *Es war einmal... Vom Wesen des europäischen Volksmärchens*. 8. Auflage, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen 1998, S. 18

6 Vgl. MOMMSEN, Eva (2014): *Hollywood – Mythos und Realität*. URL: http://www.planet-wissen.de/laender_leute/usa/los_angeles/hollywood.jsp [Stand: 24.06.2015]

7 LÜTHI, Max: *Märchen*. In: Sammlung Metzler Band 16. *Realien zur Literatur*. 9. Auflage, Verlag J.B. Metzler, Stuttgart 1996, S. 1

allem auf unwahre und erfundene Geschichten angewendet. „Eine Gegenbewegung setzte im 18. Jahrhundert ein, als unter französischem Einfluss Feenmärchen und Geschichten aus „Tausend und einer Nacht“ in Mode kamen [...].“⁸ Und schließlich änderte sich mit dem Erfolg der Sammlung der Brüder Grimm das Prestige der Märchen grundlegend.

Prinzipiell können Märchen in zwei Hauptgruppen unterteilt werden, in Volksmärchen und Kunstmärchen. Ein entscheidendes Merkmal des Volksmärchens ist, dass es lange Zeit in mündlicher Tradition gelebt hat und dadurch geformt wurde.⁹ Der Autor ist hier anonym, da es nicht möglich ist einen einzelnen Autor zu definieren, wenn gewissermaßen über die Jahrhunderte sehr viele Menschen die Geschichten geprägt und weiter erzählt haben. Im Gegensatz dazu ist der Autor vom Kunstmärchen bekannt, „[sie wurden] geschaffen von einzelnen Dichtern und genau fixiert, heute meist schriftlich, in früheren Kulturen durch Auswendiglernen überliefert.“¹⁰

Der Schwerpunkt dieser Arbeit liegt auf dem europäischen Volksmärchen. Es ist im hiesigen Kulturkreis die bekannteste Märchenform und schließt die in dieser Arbeit untersuchten Beispiele mit ein.

2.2 Das europäische Volksmärchen

Über die Zeit hinweg haben sich in Europa trotz nationaler, zeitlicher und individueller Unterschiede gemeinsame Züge entwickelt, so dass man vom Grundtyp des europäischen Volksmärchens sprechen kann. Der Literaturwissenschaftler und Märcheninterpret Max Lüthi legte folgende Kennzeichen fest: die Neigung zu immer gleichem Personal und dessen *Eindimensionalität*, *Flächenhaftigkeit*, *Isolation* und der aus allem resultierende *abstrakte Stil* mit dessen *Formelhaftigkeit*. Da die Märchenforschung ein breites Feld ist, werden diese Eigenschaften im Folgenden nur kurz beleuchtet. Dieses Wissen ist dennoch notwendig, damit die Wahl der Parameter, in Form der prototypischen Märchenfiguren und Schemata, deutlich wird.

„Im Mittelpunkt des Volksmärchens steht immer der Mensch.“¹¹ Hier muss zwischen Kern des Märchens und Mittelpunkt unterschieden werden. Der Kern der Geschichte ist das Problem, vor welches der Held gestellt wird, und die Lösung dessen. Der Mittel-

8 Vgl. LÜTHI (1996), S. 1

9 Vgl. ebd., S.5

10 Vgl. ebd., S. 5

11 Vgl. LÜTHI (1998), S. 104

punkt ist der Held und dieser ist ein Mensch.¹² Bei den Figuren des Märchens wird unterschieden zwischen Gestalten und handelnden Personen. Hexen, Feen, Zwerge, aber auch Tiere, die Zaubereigenschaften besitzen, gelten als jenseitige Wesen (Gestalten). Der Märchenheld (die handelnde Person), der formal zur diesseitigen Welt gehört, kann von den eben genannten Gestalten Gaben oder Eigenschaften annehmen, bleibt dabei aber immer im Diesseits.¹³ Hierbei sorgt das Fantastische für keine Überraschung beim Helden, denn „der Märchenheld handelt und hat weder Zeit noch Anlage, sich über Seltsames zu wundern.“¹⁴ Diese *Eindimensionalität*, das nebeneinander und miteinander von diesseitiger und jenseitiger Welt, ist entscheidend für das Märchen. Der Held nimmt zauberhafte Gaben oder Hilfe der übernatürlichen Helfer an, ohne sich mit dem Geheimnisvollen, dem Zauberhaften zu beschäftigen. Ihm geht es nur um die praktischen Auswirkungen, die dieses Ereignis auf ihn und seine weitere Handlung haben. Eine ausführliche Betrachtung und Auflistung der relevanten Märchenfiguren, wird im Kapitel 2.2.1 *Prototypische Märchenfiguren* vorgenommen.

Ähnlich verhält es sich mit der Art, wie die einzelnen Figuren angelegt sind. Das Volksmärchen verzichtet auf jegliche *Tiefengliederung*.¹⁵ Eigenschaften und Gefühle der handelnden Personen oder Wesen werden meist nur indirekt aus den Handlungen deutlich, außer es ist relevant für das weitere Geschehen, dann wird es direkt beschrieben. Wenn sich zum Beispiel der Held verzweifelt und weinend im Wald befindet, erfährt der Rezipient dies nicht um seines Seelenzustandswillen. Er erfährt es, weil dadurch der Kontakt zum jenseitigen Helfer zustande kommt und diese Begegnung unabdingbar für das Vorankommen des Helden in der weiteren Geschichte, in seinem weiteren Handeln, ist.¹⁶

Genau wie den handelnden Personen und Wesen das Innenleben fehlt, so spielen auch die Umwelt, Zeit und Beziehungen eine untergeordnete Rolle bzw. sind nur dann notwendig, wenn sie wieder als Handlungsbeweger oder -ziel interessant sind.¹⁷ Sofern die Nebenfiguren nicht mehr essentiell wichtig für den weiteren Verlauf der Geschichte

12 Vgl. LÜTHI (1998), S. 104

13 Vgl. REINEMER, Daniel (2011): *Mit Rapunzel und Dornröschen gestärkt durchs Leben gehen. Vom Wesen und der Bedeutung der Märchen*. URL: http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/24_2011_1/reinemer.pdf [Stand: 25.05.2015]

14 LÜTHI, MAX: *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen*. 4. erweiterte Auflage. Franke Verlag, München 1974, S. 10

15 Vgl. ebd., S. 13

16 Vgl. ebd., S. 15

17 Vgl. LÜTHI (1974), S. 18

sind, trennt sich der Held von ihnen und geht weiter seines Weges. Das erklärte Ziel des Helden ist dabei immer der Schlusspunkt der abenteuerlichen Handlungslinie.

Das beste Beispiel für ein Märchen, in dem Zeit keine Rolle spielt, ist *Dornröschen*. Die Heldin ist mit ihrer ganzen Umgebung nach hundert Jahren Schlaf ebenso jung und schön, wie sie es vorher war. Der Prinz, der zur Rettung Dornröschens herbeieilt, macht sich keine Gedanken darüber, dass sich zum Beispiel in Kleidungsfragen oder am Baustil in hundert Jahren einiges geändert haben müsste.¹⁸

Die *Eindimensionalität*, das erläuterte Nichtvorhandensein zwischenmenschlicher Beziehungen, Zeit und Abstand zwischen diesseitiger und jenseitiger Welt zeigen die *Flächenhaftigkeit* des Märchens. Daraus schließt Lüthi, dass der Grundgedanke im Märchen die *Isolation* ist: „Flächenhafte Darstellung bedeutet isolierte Darstellung.“¹⁹ Nicht nur, dass der Märchenheld isoliert und ohne Beziehungen seine Abenteuer bestehen muss, auch die Darstellung der Handlung ist isolierend. Es gibt keine ausführlichen, ausmalenden Beschreibungen der Umwelt, der Handlungsraum lässt sich kaum erleben. Nur die Handlungslinie gibt eine Orientierung, damit der Rezipient weiß, wo er sich ungefähr befindet. Ebenso sind die einzelnen Episoden im Märchen nicht voneinander abhängig oder miteinander verbunden. Sie können ohneeinander bestehen und sind immer in sich geschlossen.²⁰ Durch die *Isolation* resultiert die *Allverbundenheit* des Helden, ein weiteres Grundmerkmal der Märchen. Lüthi definiert es so:

„Beides bedingt sich gegenseitig. Nur was nirgends verwurzelt, weder durch äußere noch durch Bindung an das eigene Innere festgehalten ist, kann jederzeit beliebige Verbindungen eingehen und wieder lösen.“²¹

Die geradlinigen Strukturen des Volksmärchens, die *Isolierung* und *Allverbundenheit* zeichnen den *abstrakten Stil* des Märchens aus. Zu eben jenem Stil zählen gewisse Motive und Handlungsabläufe die in Märchen immer wieder auftreten. Eine genauere Betrachtung findet in Kapitel 2.2.2 *Schemata in Märchen* statt.

Der *abstrakte Stil* beginnt und endet mit bestimmten Formeln. „Es war einmal...“ leitet die Märchen häufig ein. Hierbei soll nicht gezeigt werden, dass die Geschichte in der Vergangenheit spielt, sondern es soll darauf hindeuten, dass das, was einmal war, die

18 Vgl. ebd., S. 22 f.

19 Ebd., S. 37

20 Vgl. ebd., S. 39

21 Ebd., S. 49

Tendenz hat immer wieder zu kommen.²² Ein Happy End²³ gehört zum Märchen dazu, deshalb ist „so lebten sie glücklich bis an ihr Lebensende“ eine typische Formel für das Ende. Weitere Ausdrücke wie „in einem fernen Land“ oder „vor langer Zeit“ verdeutlichen den Umstand, dass die Geschichten keinen Bezug zu Zeit oder Ort herstellen.

Das Extreme ist ein weiteres Element des *abstrakten Stils*. Es zeigt sich im Volksmärchen besonders durch absolute Gegensätze. Es gibt keinen Mittelstand oder durchschnittliche Schönheit. Entweder sind die Figuren wunderschön oder hässlich, gut oder böse, jung oder alt, arm oder reich, fleißig oder faul. Diese klare Eingrenzung ermöglicht es dem Rezipienten sich den einzelnen Figuren anzunehmen und sie deutlich zuzuordnen. Neuere Märchen und komplexere Geschichten, wie z.B. *Harry Potter*, erzählen meist sehr umfangreich von den handelnden Personen, geben ihnen Hintergrundgeschichten und ein ausgeprägtes Gefühlsleben. Sie sind nicht flächenhaft angelegt, sondern haben eine ausgeprägte *Tiefengliederung*, der komplette Gegensatz zum klassischen Volksmärchen.

Sämtliche genannte Eigenschaften des Märchens resultieren aus der Zeit, als das Märchen in und von der mündlichen Weitergabe, der Oralität, lebte. Klare und wiederholende Elemente erwiesen sich günstig zur Weitergabe. Die ganze Aufmerksamkeit liegt auf dem Handlungskern und der Lösung des Problems. Märchen sind kurz und bündig, ohne ausschweifende Erklärungen. Sie lassen dem Empfänger einen großen Deutungs- und Interpretationsspielraum und geben dem Märchen die Wirklichkeitsferne. Durch die Verknüpfung der diesseitigen mit der jenseitigen Welt und der Hilfe, die dem Märchenhelden oft von der übernatürlichen Seite, wie Feen, Zwergen oder verzauberten Tieren geboten wird, lösen das Märchen noch mehr von der realen Welt. Um das Märchen abzurunden, wird der Erwartung des Rezipienten entsprochen und das Happy End, als typischer Märchenschluss, rundet das europäische Volksmärchen ab.

2.2.1 Prototypische Märchenfiguren

Wie in Kapitel 2.2 *Das europäische Volksmärchen* schon kurz erwähnt wurde, gehören zum Märchen Typen bzw. Figuren denen bestimmten Rollen zugeordnet werden können. Wie Lüthi sie beschreibt sind sie weder Individualitäten, noch Charaktertypen, sondern reine, klar zuzuordnende Figuren, die gerade deshalb das Verschiedenste be-

22 Vgl. LÜTHI (1998), S. 35

23 Das *Happy End* fällt unter die Schemata im Märchen und wird daher hier nicht weiter ausgeführt, sondern erst in Kapitel 2.2.2 Schemata in Märchen

deuten können.²⁴ Die Hauptrollen in Märchen nehmen Prinzen, Prinzessinnen und ihre Gegenspielerinnen die bösen Hexen und Stiefmütter ein. Sie haben ihren Ursprung in traditionellen Sozialstrukturen. Die magischen Helfer und Nebenfiguren dagegen, entstammen ursprünglich der Mythologie, z.B. Feen und Zwerge.²⁵

Vermeint wurde in der Abhandlung bisher abstrakt vom Märchenhelden gesprochen. Ihn zeichnen meist positive Eigenschaften aus wie Mut und Frömmigkeit. Dahingegen werden dem Gegenspieler vermehrt negative Eigenschaften zugeschrieben, wie z.B. Neid und Habgier. Im Mittelpunkt des Märchens steht größtenteils der Kampf Gut gegen Böse.²⁶ Hierbei sind die Figuren so angelegt, dass eine genaue Zuordnung leicht möglich ist, da sich ein Charakteristikum des Märchens deutlich zeigt: der Einsatz von Extremen.²⁷ Lüthi beschreibt diese Aufteilung so: „Gut und böse, gottgefällig und gottlos werden im Märchen säuberlich auf verschiedene Figuren verteilt.“²⁸ Ebenso wie die Figuren durch extrem gegensätzliche Eigenschaften beschrieben werden, so spielt sich der Märchenkonflikt nicht selten im sozialen Spannungsgefälle ab: arm und reich, unten und oben stehen sich dabei gegenüber.

Die verschiedenen Märchenfiguren können als Archetypen bezeichnet werden, wie Bruno Bettelheim in seinem Buch *Kinder brauchen Märchen* schrieb: „Die Charaktere sind nicht einmalig, sie sind typisch.“ Wenn auch *Dornröschen* und *Aschenputtel* im Detail unterschiedlich sein mögen, so überwiegen doch die Gemeinsamkeiten und man kann sie letztendlich beide zum Prototypen der Prinzessin zählen.²⁹

Prinzessin

In diesem Fall sollten noch zusätzliche Unterschiede gemacht werden. So gibt es die aktive Prinzessin (1), die passive Prinzessin (2) und die Rätselprinzessin (3). Die aktive Prinzessin (1) ist eine positive Heldin mit edler Abstammung und von großer Schönheit, die bei Erscheinen häufig die Hauptrolle einnimmt. Sie kümmert sich selbst um ihr eigenes Schicksal und entscheidet sich bewusst für ihre Handlungen. Ein Beispiel hierfür ist die Prinzessin aus *Der Froschkönig*. Durch ihre eigentlich mörderische Absicht

24 Vgl. LÜTHI (1998), S. 96

25 Vgl. o.V. - Märchenatlas: *Märchenfiguren (Übersicht)*. URL: <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenfiguren/marchenfiguren-ubersicht/> [Stand: 18.06.2015]

26 Da der Kampf Gut gegen Böse ein typisches Schema im Märchen darstellt und eine ausführliche Betrachtung im nächsten Kapitel statt findet, wird hier nicht näher darauf eingegangen

27 Vgl. GUTJAHR, Doris: *Schneewittchen und Snow White. Modernisierung prototypischer Märchenfiguren und Schemata in der Serie Once upon a time*. GRIN Verlag GmbH, Norderstedt 2013, S.9 f.

28 LÜTHI (1998), S. 65

29 Vgl. o.V. - Märchenatlas: *Märchenfiguren (Übersicht)*. URL: <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenfiguren/marchenfiguren-ubersicht/> [Stand: 18.06.2015]

den ungeliebten Frosch an die Wand zu werfen und ihn damit zu töten, löst sie den Fluch und der Prinz wird aus seiner Tiergestalt erlöst. Obwohl der zweite Typ der Prinzessinnen (2) nicht aktiv ihre Handlungen bestimmt, so hat sie doch die Hauptrolle inne. Ein Prinz, der in diesem Fall die Nebenrolle einnimmt, muss die Prinzessin retten. Das wohl bekannteste Beispiel dafür ist *Dornröschen*, die jahrelang darauf wartet von einem Prinzen wach geküsst zu werden. Auch sie ist eine positive, schöne Heldin mit edler Abstammung. Nimmt die Prinzessin allerdings eine Nebenrolle ein, so wird sie häufig zur bösen Rätselprinzessin (3). Böse wird sie dadurch, da sie nur den Freier zum Manne nimmt, der die ihm gestellten Aufgaben lösen kann. Schafft er es nicht, so wird er des Todes verurteilt oder stirbt während der Lösung.³⁰ Laut Lüthi sind die Rätselprinzessinnen eine „reine Figur - man kann sie als Menschen nehmen oder als Bild für die Welt, die uns ihre schweren Rätsel aufgibt und mit Vernichtung bedroht, wenn wir sie falsch lösen.“³¹ Ein Beispiel dafür ist das Märchen *Die goldene Gans*, in dem die Königstochter zum Lachen gebracht werden muss, ansonsten bezahlt der Anwärter mit dem Leben. Dass die Prinzessin (3) nicht immer böse und adliger Abstammung sein muss, zeigt sich im Märchen *Aschenputtel*. Sie stellt auf ihre Art dem Prinzen ein Rätsel, allerdings nicht mit Worten, sondern mit ihrer Erscheinung. Das löst der Prinz schließlich wieder nicht mit Worten, sondern durch sein Handeln.³² *Aschenputtel* beweist, dass die Rästelsteller- oder löser nicht immer Prinzessinnen sein müssen. Laut Lüthi können auch Diener, schlaue Burschen oder eben einfache Bauerntöchter in die Rolle schlüpfen.³³

Mädchen

Das einfache Mädchen ist ebenfalls als Prototyp in dieser Arbeit hervorzuheben und wird ganz anders als die Prinzessin dargestellt. Ein anderes Beispiel neben *Aschenputtel* ist *Das Mädchen ohne Hände*.³⁴

„Sie verrichten ihre Arbeit ohne sich zu beschweren oder fügen sich gar vollends ihrem Schicksal, indem sie sich sogar vom eigenen Vater die Hände abschlagen lassen, weil dieser sich vor dem Teufel fürchtet.“³⁵

30 Vgl. GUTJAHR (2013), S. 11

31 LÜTHI (1998), S. 96

32 Vgl. LÜTHI (1998), S. 102

33 Vgl. LÜTHI (1998), S. 101

34 Vgl. GUTJAHR (2013), S. 11

35 Ebd. GUTJAHR (2013), S. 11

Letztendlich werden sie immer für ihr Handeln belohnt und das Glück schenkt ihnen ein Happy End, in den meisten Fällen einen Prinzen.

Prinz

Der Prinz darf als Prototyp nicht unerwähnt bleiben. Wie die Prinzessin ist er von edler Abstammung und großer Schönheit. Er grenzt sich durch sein Alter vom Prototypen des Königs ab, welcher meist keine tragende Rolle im Märchen spielt, sondern häufig nur durch eine Mangelsituation³⁶ in seinem Leben die Märchen einleitet. Die Einteilung vom Modell des Prinzen kann wie folgt vorgenommen werden. Der aktive Prinz (1), bestimmt wie die aktive Prinzessin (1) seine Handlungen meist selbst. Er wird vom Vater (dem König) losgeschickt, um das Land zu retten, eine Aufgabe zu lösen oder sich eine Braut zu suchen. Er besteht während des Märchens die Bewährungsproben und erweist sich als würdiger Nachfolger des Königs. Greift der Prinz nicht wesentlich in die Handlungen ein, sondern erlöst die eigentliche Märchenheldin, Prinzessin oder einfaches Mädchen, von ihrem Leiden und nimmt sie zur Frau, zählt er zum Prototypen des passiven Prinzen (2). Die dritte Form ist der verzauberte Prinz (3), das beste Beispiel hierfür ist *Der Froschkönig*. Meist wurde der Königssohn von der bösen Hexe oder Fee in ein (Un-)Tier verwandelt und muss von einer, ihn liebenden, Märchenheldin gerettet werden.³⁷

Hexe

Die eben erwähnte böse Hexe wird meist als Gegenspieler zum Märchenhelden eingesetzt. Sie stellt sich ihm in den Weg und er muss den Konflikt bewältigen oder fliehen.³⁸ Diese Gegenspielerin ist oft aus der jenseitigen Welt und mit magischen Fähigkeiten ausgestattet. Typische Charakteristika der Hexe, vor allem in den Grimmschen Märchen, zeigen sich in der schrecklichen Gestalt: eine alte bucklige Frau, mit übergroßer krummer Nase, roten Augen und häufig in Begleitung von einem Tier mit zwielichtigem Ruf, wie der schwarzen Katze, einem Raben oder einer Kröte.³⁹ Die böse Hexe aus *Hänsel und Gretel* erfüllt zum Beispiel alle Attribute, abgesehen vom tierischen Begleiter.

36 Mangelsituationen kommen in Märchen häufig vor und werden als typisches Schema genannt. Sie werden in Kapitel 2.2.2 *Schemata in Märchen* genauer betrachtet, daher wird hier nicht näher darauf eingegangen

37 Vgl. o.V. - Märchenatlas: *Prinzen und Prinzessinnen in Märchen*. URL: <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenfiguren/prinzen-und-prinzessinnen-im-maerchen/> [Stand: 25.06.2015]

38 Vgl. GUTJAHR (2013), S. 12

39 Vgl. o.V. - Märchenatlas: *Hexen im Volksglauben und im Märchen*. URL: <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenfiguren/hexen-im-volksglauben-und-im-maerchen/> [Stand: 25.06.2015]

Stiefmutter

Eine weitere böse Gegenspielerin ist die Stiefmutter. Klassische Beispiele dafür sind *Aschenputtel* und *Hänsel und Gretel*. In beiden Märchen will die Stiefmutter die ungeliebten Kinder unterdrücken oder direkt umbringen, um ihren eigenen Wohlstand beizubehalten. In dem Märchen *Schneewittchen* findet sich eine Kombination aus beidem, sowohl der Hexe, als auch der bösen Stiefmutter. Dort besitzt die Stiefmutter auch die magischen Eigenschaften einer Hexe, mit denen sie sich verwandelt und Dinge vergiften kann.⁴⁰

Die Nebenfiguren und Helfer lassen sich ebenfalls in bestimmte Archetypen einteilen.

Zwerge

Die wohl bekanntesten Helfer sind die Zwerge, was sie dem berühmten Märchen *Schneewittchen* zu verdanken haben. In diesem Fall sind es sieben sanftmütige Männer die der Heldin freundlich gesinnt sind, ihr beistehen und sie in ihren Kreis aufnehmen. Sie werden als kleinwüchsig beschrieben, mit einem langem Bart, arbeiten meist unter Tage und graben nach Schätzen.⁴¹ Dass Zwerge nicht immer gut sein müssen, zeigt sich in *Schneeweißchen und Rosenrot*. Hier ist der ähnlich beschriebene Zwerg misstrauisch, gehässig und dem hilfsbereiten Mädchen gegenüber in jeder Weise undankbar. Außerdem hat er magische Fähigkeiten, was nicht zwangsläufig typisch für Zwerge ist.⁴²

Riesen

In *Das tapfere Schneiderlein* findet sich das Gegenteil der Zwerge - die Riesen. Sie sind auffällig größer als Menschen und werden häufig als gierig, jähzornig und dumm dargestellt. Meist sind sie eine Bedrohung für den Märchenhelden, die dieser überwinden muss. Teilweise besitzen die Riesen magische Fähigkeiten, wissen diese allerdings aufgrund ihrer beschränkten Intelligenz nicht oder nur gering einzusetzen.

Tiere

Sprechende Tiere sind ein typisches Merkmal vom Märchen, die die Wirklichkeitsferne sehr verdeutlichen. Sie können unterschiedliche Rollen einnehmen, wobei sie meistens in der Rolle als Helfer eingesetzt werden. Sie verfügen häufig über Zauberkräfte, geben dem Märchenhelden Gaben oder besonderes Wissen mit auf den Weg, funktionieren als Orakel und/oder erfüllen Wünsche. Sie können aber auch zum Gegenspieler

40 Vgl. GUTJAHR (2013), S. 12

41 Vgl. o.V. - Märchenhelden und Fabelwesen: *Zwerge und Gnome*. URL: <http://www.maerchenhelden.de/zwerg.php> [Stand: 29.06.2015]

42 Vgl. o.V. - Märchenatlas: *Zwerge im Märchen*. URL: <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenfiguren/zwerge-im-maerchen/> [Stand: 29.06.2015]

werden und eine Bedrohung für den Märchenhelden dar stellen, z.B. der böse Drache der besiegt werden muss oder das klassische Beispiel vom bösen Wolf in *Rotkäppchen*.⁴³

Feen

Ebenfalls weithin bekannte Figuren sind die Feen. Sie sind in der europäischen Märchenwelt weibliche Wesen, die in das Schicksal der Menschen eingreifen und werden häufig auch als weise Frauen bezeichnet. Sie erfüllen Wünsche, halten ihre schützende Hand über die Ehrbaren und Fleißigen und helfen dem Märchenhelden, wenn er in großer Not ist. Die Undankbaren und Faulen dagegen bestrafen sie, wie in dem Märchen von *Frau Holle*. Feen sind nicht zwangsläufig sehr klein und können fliegen, sie erscheinen ebenso in normaler Menschengestalt und ohne Flügel. Ihre magischen Fähigkeiten jedoch behalten sie immer.⁴⁴

Aus dieser Auflistung von Figuren geht hervor, dass sich die einzelnen Prototypen in den verschiedenen Märchen immer wiederfinden lassen. Der Märchenrezipient ist in der Regel mit ihnen vertraut, da meist ähnliche Eigenschaften den gleichen Typen zugeordnet werden können. Interessant zu erwähnen ist hierbei, dass den Figuren nur selten bestimmte Namen gegeben werden. Dies fällt zum Einen auf die ursprüngliche Oralität der Märchen zurück und zum Anderen sind Namen nicht zwangsläufig notwendig, um die Handlung voran zu treiben. Wenn die Rede von einem Prinzen, einer schönen Prinzessin, der bösen Hexe und einem sprechenden Baum als Helfer ist, kann daraus eine Handlung erwachsen ohne die Notwendigkeit von Namen.

Nicht nur Figuren sind im Märchen prototypisch angelegt, auch Situationen und Motive kehren immer wieder. Diese Schemata werden im Folgenden genauer dargestellt.

2.2.2 Schemata in Märchen

Wiederholende Märchenfiguren, mit immer gleichen oder ähnlichen Eigenschaften, geben dem Rezipienten eine erste Orientierung im Märchen. Ähnlich verhält es sich mit bestimmten Abläufen, die weithin als kennzeichnende Situationen für das Märchen bekannt sind.

43 Vgl. o.V. - Märchenatlas: *Tiere im Märchen*. URL: <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenfiguren/tiere-im-marchen/> [Stand: 14.07.2015]

44 Vgl. o.V. - Märchenatlas: *Feen im Märchen*. URL: <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenfiguren/feen-im-marchen/> [Stand: 29.06.2015]

Allgemein gibt es im klassischen Märchenschema Schwierigkeiten, die bewältigt werden müssen. Ein Kampf und der daraus resultierende Sieg, eine gestellte Aufgabe und die Lösung sind dabei Kernvorgänge der Geschichten.⁴⁵ In diesem Schema ist der gute Ausgang, das Happy End, welches in Kapitel 2.2 als Charakteristikum des Märchens thematisiert wurde, eingeschlossen. Diese allgemeine Formel kann in immer wieder auftauchende Ereignisse unterteilt werden, und zwar in die Mangelsituation, die Notlage, eine zu lösende Aufgabe oder ein zu stillendes Bedürfnis wie z.B. der Wunsch nach einer Hochzeit. Arme Eltern setzen ihre Kinder aus, die Prinzessin muss gerettet werden, Lebenswasser muss für den kranken König geholt werden oder die Abenteuerlust treiben den Märchenhelden in die Welt. Mit diesen Situationen beginnen Märchen und leiten damit die Reise des Helden ein.

Die Handlung von Märchen neigt dazu in Zweier- und Dreierhythmen zu erzählen.⁴⁶ Einige Geschichten sind zweiteilig, in denen im zweiten Teil der verlorene Gemahl oder die verlorene Braut zurückgewonnen wird. In den europäischen Volksmärchen ist vor allem die Dreiheit zu finden: Drei Rätsel oder Aufgaben müssen gelöst werden, damit der Held sein Ziel erreicht, drei Gaben bekommt er geschenkt oder dreimal greift sein Gegner ins Geschehen ein. Diese formelhaften Zahlen tragen dazu bei, den Geschichten ein starres Gewand zu verleihen und verdeutlichen, dass es keinen Zusammenhang zwischen Märchen und der Wirklichkeit gibt.⁴⁷

Wie bereits festgestellt wurde, steht im Mittelpunkt des Märchens der Kampf zwischen Gut und Böse. Situationen, die für den Helden also eine Bedrohung darstellen, können ebenfalls als Schema bezeichnet werden. Die bereits als Prototyp festgelegte böse Stiefmutter spielt dabei häufig eine Rolle. Sie zwingt den Märchenhelden mit ihrem Verhalten zum Handeln, wie z.B. in *Hänsel und Gretel*. Auch Tiere können eine Bedrohung darstellen, wie der böse Wolf in *Rotkäppchen* oder Fabelwesen die sich dem Held in den Weg stellen, wie z.B. Drachen. Am Ende erfolgt die Belohnung für den Helden und der Gegenspieler, das Böse, erhält die gerechte Strafe.⁴⁸

In der Art der Belohnung zeigt sich ein weiteres Schema, das der Wandlung. Hierbei ist nicht eine charakterliche Entwicklung des Helden gemeint, sondern der meist stattfindende soziale Aufstieg. Der Prinz rettet das arme Mädchen, die fortan an seiner Seite als schöne Prinzessin lebt und ein besseres Leben führt oder der arme Bauernjunge

45 Vgl. LÜTHI (1974), S. 25

46 Vgl. LÜTHI (1996), S. 25 f.

47 Vgl. ebd., S. 33

48 Vgl. GÜTJAHR (2013), S. 14

erwies sich als klug genug und darf die schöne Prinzessin heiraten und/oder hat das Königreich vor einer Tragödie bewahrt und wird nun zum rechtmäßigen König ernannt. Viele Märchen thematisieren unterschwellig das Erwachsenwerden. Der junge Held stellt sich den Aufgaben, wird durch seine Taten weiser und reift vom Kind oder Teenager zum Erwachsenen.⁴⁹

Diese Muster unterscheiden sich nur geringfügig voneinander, wodurch der Rezipient eine gewisse Erwartungshaltung an den Ausgang der Geschichte entwickeln kann. Das glückliche Ende als Ziel der Handlung, also die Lösung des Problems mit positivem Ausgang, darf dabei im Märchen nicht fehlen. Hier erfährt der Märchenheld meist Glück und Wohlstand, die Prinzessin wird errettet, alle Flüche und Zauber werden aufgehoben und der böse Gegenspieler wurde überwunden. Das Happy End gilt als typisches Merkmal für das europäische Volksmärchen.⁵⁰

Die Basis dieser Arbeit, die Entstehung des europäischen Volksmärchens, mit seinen Eigenschaften und die Herausarbeitung der Parameter in Form von prototypischen Figuren und Schemata, wurde geschaffen. Die Folgenden Kapitel befassen sich mit dem Vergleichsmedium Film. Dabei stellt den Kern der Betrachtung die weltweit bekannte Filmschmiede Hollywood dar, mit drei dort produzierten Filmbeispielen: *Hänsel und Gretel: Hexenjäger* (2013), *Snow White and the Huntsman* (2012) und *Maleficent - Die dunkle Fee*⁵¹ (2014). Diese sollen anhand der abgesteckten Parameter mit ihren originalen, schriftlich festgehaltenen, Märchen verglichen werden. Dabei wird gezeigt, inwieweit eine Modernisierung der Figuren und Schemata erfolgt und sich dies auf die Märchen auswirkt.

2.3 Moderne Hollywood – Verfilmungen

Es ist mittlerweile mehr als 200 Jahre her, dass die Brüder Grimm die Märchen des hiesigen Kulturraumes sammelten und aufschrieben. Möglicherweise wären die fabelhaften Geschichten der Märchenhelden und ihren Widersachern abhanden gekommen, da das Medium des freien Erzählens über die Jahrhunderte hinweg weithin verloren gegangen ist. Ein Grund dafür ist die Schriftkultur, die es den Brüdern überhaupt erst ermöglicht hat, die Geschichten sicher zu verwahren. Jedoch verliert auch die Schrift-

49 Vgl. LÜTHI (1998), S. 14

50 Vgl. PÖGE-ALDER, Katrin: *Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen*. 2. Auflage, Narr Verlag, Tübingen 2011, S. 27

51 Der Originaltitel im Englischen lautet *Maleficent*. Dieser wird in der Arbeit verwendet, um das Lesen zu vereinfachen.

kultur, durch die zunehmende Entwicklung der Technik von Film, Radio, Fernsehen und zuletzt dem Internet, mehr und mehr an Bedeutung.⁵²

Fast direkt mit dem Beginn der Filmgeschichte wurden Märchen als Vorlage genutzt und auf die Leinwand gebracht.⁵³ Seither werden sie von großen und kleinen Filmstudios auf der ganzen Welt im neuen medialen Gewand des Films verbreitet. Natürlich spielt auch Hollywood dabei keine unwesentliche Rolle. Immer wieder adaptierte die amerikanische Filmindustrie Märchen, doch in den letzten 5 Jahren⁵⁴ fand ein regelrechter „Märchenboom“ statt. Nach den sehr erfolgreichen Fantasy-Verfilmungen der *Harry Potter Reihe (2001 - 2013)* und der *Twilight-Saga (2009-2013)*⁵⁵ mussten neue Ideen her, um die Kinos erneut zu füllen. Warum sich dafür gerade Märchenverfilmungen angeboten haben, wird im nächsten Kapitel verdeutlicht.

2.3.1 Hollywood Dramaturgie

Die Filmindustrie in Hollywood hat sich seit ihrer Entstehung einen weltweit bekannten Ruf erarbeitet. Nicht jeder dort produzierte Film wird ein Kinohit, aber dennoch sehr viele. Das liegt an der gezielten Produktion von Filmen die auf eine möglichst breitgefächerte Zielgruppe ausgerichtet sind, sog. Mainstreamfilme. Es sind Massenprodukte, die eine Menge Kosten verschlingen, welche im Gegenzug auch wieder eingespielt werden müssen.⁵⁶ „Wer Filme in Hollywood macht, der will damit Geld verdienen.“⁵⁷ Die Filme müssen vor allem als Dienstleistung „funktionieren“, so dass sich eine Kosten-Nutzen-Rechnung für die Produktionsfirmen und Filmstudios lohnt.⁵⁸ Mit der Zeit entstand eine eigene Dramaturgie und eine Schablone für erfolgreiche Drehbücher.

52 Vgl. FRICK, Iris: *Märchenerzählen im modernen Zeitalter*. In: Beisbart, Ortwin/Kerckhoff – Hader, Bärbel (Hrsg.): *Märchen. Geschichte – Psychologie – Medien*. In: Franz, Kurt (Hrsg.): *Schriftenreihe RINGVORLESUNGEN der Märchen – Stiftung Walter Kahn*. Band 7, Schneider Verlag Hohengehren GmbH, Behrensweiler 2008, S. 121

53 Im August 1898 erschien in Großbritannien der Stummfilm *Cinderella*: Er basierte auf der Märchenversion von dem französischen Schriftsteller Charles Perrault, von dem auch die Brüder Grimm einige Märchen aufschrieben und in ihre eigenen Märchen einfließen ließen

54 Stand der Arbeit: 30.06.2015

55 Bei beiden Produktionen spielten die jeweils letzten Filme der Reihen mehr als 800 Mio. US – Dollar ein und gelten daher als erfolgreich. Quelle: o.V. - Insidekino: *Die 100 umsatzstärksten Filme aller Zeiten*. URL: <http://www.insidekino.com/TOPOderFLOP/Global.htm> [Stand: 30.06.2015]

56 Vgl. o.V. - Artikelmagazin: *Die Heldenreise: Wie Hollywood funktioniert – Dramaturgie nach Schema F*. URL: <http://www.artikelmagazin.de/lifestyle/unterhaltung/wie-hollywood-funktioniert-dramaturgie-nach-schema-f.html> [Stand: 01.07.2015]

57 WAGNER, Marietheres: *Prinzip Hollywood. Wie Dramaturgie unser Denken bestimmt*. Midas Management Verlag AG, St. Gallen, Zürich 2014, S. 19

58 Vgl. ebd., S. 40

Die erfolgreiche Erzählweise Hollywoods beruht auf den Forschungen des amerikanischen Mythenforschers Joseph Campbell. Dieser befasste sich eingehend mit den Strukturen antiker Erzählweisen und entdeckte, dass viele Geschichten von einer sogenannten Heldenreise erzählen. Die Hauptfigur durchläuft mehrere Stationen, bei denen sie auf Widersacher oder bestimmte Situationen trifft, die sie bekämpfen oder lösen muss. Diese Gegenspieler oder Aufgaben entsprechen bestimmten Archetypen, die der menschlichen Vorstellung auf Anhieb vertraut sind, so fremd sie vielleicht im ersten Moment scheinen mögen.⁵⁹ Der US-amerikanische Drehbuchautor und Publizist Christopher Vogler schrieb das bis heute im Filmbereich populärste Buch, in dem er Anleitungen für Erfolgsdrehbücher in Hollywood gibt, *The Writers Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*. (USA 1992, deutsche Ausgabe 1997). Er bezieht sich darin u.a. auf das Werk von Joseph Campbell, *The Hero with a thousand Faces* (1949, deutsche Ausgabe 1999) und dessen Heldenreise.⁶⁰ Vogler optimierte die Reise dahingehend, dass sie auf die Leinwand passte und konstruierte ein eigenes Modell. Es entstand eine Schablone durch die ein Großteil der Filme funktioniert und heute eine Vielzahl von amerikanischen Kinofilmen, made in Hollywood, ausmacht. Sie wenden Erzählstrategien an, die aufgrund ihrer universal verständlichen (Bild-)Sprache weltweit verstanden werden.⁶¹

Die dramaturgischen Abläufe und Strukturen nach Vogler lassen sich in folgenden Stationen beschreiben⁶²:

1. Gewohnte Welt: Zu Beginn wird der Held in seiner gewohnten Umgebung gezeigt, in der er lebt und mit welchen alltäglichen Probleme er sich konfrontiert sieht. Er ist keinesfalls von Anfang an heldenhaft, sondern eher eine Person mit Fehlern und Mängeln, denn niemals könnte eine allzu perfekte Figur auf eine Heldenreise gehen. Die Hauptfigur wird charakterisiert und ihre Vorgeschichte häufig erläutert.

2. Die Berufung: Hiermit ist der Aufruf für die Heldenreise gemeint. Es passiert etwas im Leben der Hauptfigur, dass sie zum Handeln zwingt. Meist wird sie dabei aus ihrer gewohnten Umgebung gerissen, es passiert ein Unfall oder ein plötzlich auftretendes Problem muss gelöst werden. Dies löst in der Regel Angst aus, was zur nächsten Station führt.

59 Vgl. WAGNER (2014), S. 39

60 Vgl. ebd., S. 19

61 Vgl. ebd., S. 40

62 Vgl. ebd., S. 45 ff.

3. Die Weigerung: Der Filmheld verweigert es, sich dem Problem zu stellen. Er will seine gewohnte Umgebung nicht verlassen und sucht daher nach Ausflüchten, um dem Problem zu entgehen - findet aber schließlich keine.

4. Begegnung mit dem Mentor: Der Held begegnet seinem Mentor. Dieser bereitet ihn auf seine Reise vor und ermutigt ihn, trotz seiner Angst, aufzubrechen.

5. Überschreiten der ersten Schwelle: Der Held macht einen Schritt in eine neue Welt. An diesem Punkt ist keine Umkehr mehr möglich. Die Schwelle kann sich räumlich, seelisch oder in den Taten des Helden zeigen. Meist wird dieses Schwelle von einem Wächter bewacht, der den Helden hindern oder warnen möchte. Dieser kann sich in Form einer Person zeigen oder das Gewissen des Helden sein.

6. Prüfungen, Verbündete, Feinde: Jetzt hat das Abenteuer für den Helden begonnen. Er befindet sich in einer neuen Umgebung, stößt dabei auf Prüfungen, Feinde, aber auch Verbündete schließen sich ihm ab diesem Punkt an. In diesem Zustand stellt der Held fest, dass er sein übergeordnetes Ziel, z.B. die Tötung des Feindes, noch nicht erreichen kann. Er muss einen Reifeprozess durchlaufen, lernen und über sich selbst hinauswachsen.

7. Annäherung an die geheimste Höhle: Um sein Problem lösen zu können, muss der Held sich wagen, seinem Feind auf dessen Terrain gegenüber zu treten, denn eine andere Lösung gibt es nicht. Dabei werden die Prüfungen und Gegner immer härter und der Held beginnt an sich selbst zu zweifeln. Er muss es schaffen seine Angst zu überwinden und wieder an seine eigene Stärke glauben.

8. Krise: In dieser Station muss sich der Held mit seiner größten Angst auseinandersetzen, symbolhaft oder tatsächlich als Kampf auf Leben und Tod mit der feindlichen Macht.

9. Belohnung: Übersteht der Held die Prüfung in Station 8, so bekommt er eine Belohnung, die verbunden ist mit neuem Wissen oder Fertigkeiten.

10. Der Rückweg: Der Held hat seinen Feind besiegt und ist nun ein neuer, gereifter Mensch. An diesem Punkt kann der er freiwillig in seine alte Welt zurückkehren, was jedoch selten der Fall ist. Meist sind es feindliche Mächte, die ihn zurück drängen.

11. Die Auferstehung: Vogler sieht diese Station als eigentlichen Höhepunkt des Films. Die feindlichen Mächte holen zu einem finalen Schlag aus, der Held muss sich einer Abschlussprüfung stellen.

12. Rückkehr mit dem Elixier: Das Elixier steht hier für neue Kenntnisse und Erfahrungen, die der Held gemacht hat. Im letzten Schritt bringt er diese mit in seine alte Welt. Hier werden außerdem Fragen geklärt wie: Ist seine alte Welt noch die Gleiche? Fühlt er sich darin wohl oder hat seine Reise ihn so weit verändert, dass er doch einen anderen Weg einschlägt? Trotz seiner Zweifel hat er die Abenteuerreise überlebt und es gibt ein Happy End.

Die Stationen 1 – 7 machen den Großteil der Filme aus, während die Letzten schneller durchlaufen werden. Je nach filmischer Umsetzung sind die einzelnen Stationen mehr oder weniger sichtbar, lassen sich jedoch überwiegend erkennen. Ausnahmen gibt es dabei selbstverständlich immer wieder, doch stellt dies ein für eine Hollywoodproduktion unkalkulierbares Risiko dar, weshalb das eben erläuterte Schema überwiegend Anwendung findet.⁶³ Dieses Modell kann noch um weitere Elemente erweitert und komplexer gestaltet werden, das ist für diese Arbeit jedoch nicht relevant. Es soll hier lediglich ein Überblick gegeben werden, warum Märchen und das populärste Modell aus Hollywood miteinander funktionieren.

Die bereits erwähnten Filmreihen *Harry Potter* und *Twilight* zeigen das derzeit immense Interesse an Fantasy-Verfilmungen in der Gesellschaft und greifen dabei die relevanten Elemente des Schemas auf.

Märchen bieten sich deshalb an, da sie auf der einen Seite sehr gut in die erfolgreiche Hollywood-Schablone passen und auf der anderen Seite auch das Magische, das Fantastische, in sich tragen. Der Held geht auf Reisen, er entwickelt sich weiter, reift heran, besteht Prüfungen, unterstützt durch magische Helfer und schließlich wendet sich alles zum Guten. Märchen stellen in diesen Punkten eine gute Grundlagen für Drehbücher à la Hollywood dar. Inwiefern sie sich der modernen Welt anpassen müssen bzw. angepasst werden, um im Film des 21. Jahrhunderts wieder auferstehen zu können, wird in den nächsten Kapiteln gezeigt.

63 Vgl. o.V. - Artikelmagazin: *Die Heldenreise: Wie Hollywood funktioniert – Dramaturgie nach Schema F*. URL: <http://www.artikelmagazin.de/lifestyle/unterhaltung/wie-hollywood-funktioniert-dramaturgie-nach-schema-f.html> [Stand: 01.07.2015]

3 Zu den Märchen

Die Märchenverfilmungen der letzten Jahre waren nicht immer rentabel. Diese Arbeit befasst sich mit drei Filmen, die jedoch als erfolgreich betitelt werden können: *Maleficent - Die dunkle Fee*, *Hänsel und Gretel: Hexenjäger* und *Snow White and the Huntsman*. Der Erfolg misst sich hier an den Einspielsummen, welche die drei Produktionen an den Kinokassen erreicht haben.⁶⁴ Die Filme basieren auf drei der bekanntesten Märchen der Brüder Grimm. Die jeweiligen Vorlagen werden im Folgenden kurz vorgestellt, auf ihre Schemata und Figuren untersucht. Dann wird der dazu gehörige Film kurz beleuchtet und anschließend findet ein Vergleich zwischen den Beispielen anhand der herausgearbeiteten Parameter statt. Die hinzugefügten Abbildungen dienen hierbei lediglich der Veranschaulichung, daher sind sie relativ klein gewählt. Sie sollen nur einen Eindruck über den Film verschaffen und werden zu keiner detaillierten Deutung benötigt.

3.1 Dornröschen & Maleficent

Der Film *Maleficent* orientiert sich am Märchen *Dornröschen*. Bereits 1697 erschien die französische Version *La belle au bois dormant (Die schlafende Schöne im Wald)* in der Märchensammlung des Schriftstellers Charles Perrault.⁶⁵ Über die Jahrhunderte hinweg wurde die Geschichte der schlafenden Schönheit in vielen Kulturen erzählt. Es werden Themen behandelt wie die Pubertät, das Erwachsenwerden, der Tod und gleichzeitig die Auferstehung, u.a. in der Natur. Neben den vielen Interpretationsmöglichkeiten die das Märchen bietet, sind auch Schemata und Märchenfiguren deutlich heraus zu lesen. Da die Rahmenhandlung von *Maleficent* die Geschichte der dreizehnten Fee von Dornröschen aus deren Blickwinkel erzählt, soll das Märchen hier in einer kurzen Zusammenfassung noch mal dar gelegt werden und im Anschluss auf die Prototypen untersucht werden. Dabei ist anzumerken, dass alle Zitate aus der ersten *Gesamtausgabe der Kinder- und Hausmärchen von 1819* der Brüder Grimm stammen.⁶⁶

64 Jeder Film wird im Folgenden noch einzeln betrachtet, daher wird hier nicht näher darauf eingegangen

65 Vgl. o.V. - Märchenatlas: *Dornröschen*. URL: <http://www.maerchenatlas.de/grimms-maerchen/dornroschen/> [Stand: 08.07.2015]

66 Das ganze originale Märchen ist zu finden in Anlage 1

3.1.1 Das Märchen

Ein König und seine Königin wünschten sich sehnlich ein Kind, was ihnen jedoch verwehrt blieb. Als die Königin eines Tages ein Bad nahm, kroch ein Frosch an Land und versprach der Frau in einem Jahr ein Mädchen zur Welt bringen zu können. So wie es der Frosch gesagt hatte, kam es auch und der König war so voller Freude über seine neugeborene Tochter, dass er ein Fest für sie veranlasste. Er lud auch die weisen Frauen dazu ein, damit sie dem Kind hold seien. Es gab dreizehn weise Frauen in seinem Reich, doch er hatte nur zwölf goldene Teller von denen sie essen sollten und so konnte eine nicht eingeladen werden. Das Fest wurde in aller Pracht gefeiert und als es fast zu Ende war beschenkten die zwölf geladenen weisen Frauen das Kind mit Wundergaben, wie Schönheit und Tugend. Als elf von ihnen ihre Wünsche gesprochen hatten, trat auf einmal die Dreizehnte herein und wollte sich rächen, dass sie nicht eingeladen worden war. Sie rief mit lauter Stimme: „Die Königstochter soll sich in ihrem fünfzehnten Jahr an einer Spindel stechen und tot hinfallen“, und damit verließ sie den Saal. Eine weise Frau hatte ihren Wunsch noch frei, konnte den bösen Fluch jedoch nicht aufheben, aber dafür abmildern: „Es soll aber kein Tod sein, sondern ein hundertjähriger tiefer Schlaf, in welchen die Königstochter fällt.“ Der König ließ daraufhin alle Spinnräder im ganzen Land vernichten, um seine liebe Tochter zu schützen. Das Kind wuchs auf und war mit allen ihr gegebenen Gaben gesegnet. Als sie fünfzehn Jahre alt war kam es, dass der König und die Königin nicht im Schloss waren und das Mädchen sich überall umschaute. Hoch oben in einem Turm fand es eine kleine Stube, in der eine alte Frau an einem Spinnrad saß. Neugierig wie das Mädchen war, kam es näher, um sich das Rad genauer anzugucken. Kaum hatte sie die Spindel berührt, stach sie sich in den Finger und fiel sogleich in den todesähnlichen Schlaf und mit ihr der ganze Hofstaat und der König mit seiner Frau, die gerade wieder heimgekehrt waren. Um das Schloss wuchs eine riesige Dornenhecke die schon bald so hoch war, dass „gar nichts mehr davon zu sehen war, selbst nicht die Fahne auf dem Dach.“ Es sprach sich herum, dass eine wunderschöne Königstochter, Dornröschen genannt, hinter den Dornen schlafend in einem Schloss lag. Viele Prinzen versuchten durch die Dornenhecke zu dringen, aber sie alle schafften es nicht und starben bei dem Versuch einen qualvollen Tod. Nach langen Jahren kam wieder ein Königssohn ins Land und wollte es versuchen. Da ergab sich, dass die hundert Jahre vergangen waren und als ein weiterer Prinz sich der Dornenhecke näherte „waren es lauter große schöne Blumen, die taten sich von selbst auseinander und ließen ihn unbeschädigt hindurch [...]“. Er fand Dornröschen, küsste sie und mit ihr erwachte der gesamte Hofstaat. Da wurde die Hochzeit von Dornröschen und dem Prinzen gefeiert „und sie lebten vergnügt bis an ihr Ende.“

3.1.2 Prototypischen Märchenfiguren und Schemata in Dornröschen

In Kapitel 2.2.1 und 2.2.2 wurde gezeigt, dass die Wiederholung von prototypischen Figuren und Motiven, sowie Abhandlungen, ein typisches Stilmittel von Märchen ist. Auch in Dornröschen lassen sich welche von ihnen ausmachen.

Die Märchenheldin, Dornröschen, entspricht dem Prototypen der passiven Prinzessin. Sie ist wunderschön, von adliger Herkunft und der Mittelpunkt, um den sich die Geschichte dreht. Sie selbst bestimmt nicht aktiv ihre Handlung, sondern der Fluch ist es, der sie ruhelos durch das Schloss streifen lässt und sie schließlich in den Turm führt, in dem sie sich mit der Spindel in den Finger sticht.

Der Prinz nimmt die Nebenrolle ein, da er passiv nur als Retter fungiert. Die magischen Nebenfiguren sind die zwölf weisen Frauen, bzw. Feen. Mit ihren magischen Fähigkeiten beschenken sie Dornröschen mit Gaben wie Schönheit, Tugend und Reichtum. Ähnlich ist der Frosch angelegt. Er erfüllt den Prototyp des sprechenden Tieres mit magischen Fähigkeiten, da er als Orakel und Wunscherfüller auftritt. Als Gegenspielerin ist die dreizehnte Fee fest zu machen. Aus Rache, weil sie nicht eingeladen wurde, verhängt sie über Dornröschen den Fluch. Der König ist ebenfalls vertreten und wird seiner Rolle als typische Einleitung in das Märchen gerecht.

Es gibt eine Mangelsituation zu Beginn, die darin besteht, dass sich das Königspaar sehnlichst ein Kind wünscht, aber keins bekommt. Der Kampf Gut gegen Böse zeigt sich in dem Fluch, der über Dornröschen gelegt wird und von dem sie erlöst werden muss. Das Motiv der schlafenden Schönheit, die durch einen Prinzen gerettet wird, leitet zum letzten Schema über, dem Happy End. Der Prinz küsst Dornröschen, der Fluch ist gebrochen, sie heiraten und gemeinsam leben sie glücklich bis ans Ende ihrer Tage.

3.1.3 Der Film

Maleficent - Die dunkle Fee erzählt aus dem Blick der dreizehnten Fee die Geschichte des Verrats, der Maleficents (gespielt von Angelina Jolie) reines Herz einst zu Stein verwandelt hat. Grund dafür waren keine goldenen Teller, sondern die Machtgier des Waisenkindes Stefan, der sich Maleficents Liebe erschleicht und sie letztendlich zu seinen Gunsten ausnutzt. Stefan wird König (gespielt von Sharlto Copley) und auf Rache sinnend versucht Maleficent mit allen Mitteln ihr Reich aus Moor und Wald zu beschüt-

zen. Schließlich belegt sie Aurora (gespielt von Elle Fanning), das neugeborene Kind des Königs, mit einem grausamen Fluch: noch vor ihrem 16. Geburtstag wird Aurora sich an einer Spindel stechen und in einen todesähnlichen Schlaf fallen. Sie kann nur vom Kuss der wahren Liebe aufgeweckt werden. König Stefan befiehlt daraufhin alle Spindeln im Land zu verbrennen und beauftragt drei gute Feen, weit weg vom Schloss, das Kind groß zu ziehen und erst wieder zu kommen, wenn Aurora 16 Jahre alt ist. Maleficent schützt ihr Reich mit einer undurchdringlichen Dornenhecke, die viele Angriffe von König Stefan abwehren. Außerdem lässt sie die kleine Prinzessin über die Jahre nicht aus den Augen und passt aus sicherer Entfernung auf sie auf. Eines Tages entdeckt Aurora sie und Maleficent zeigt dem Mädchen ihr Reich mit all den Fabelwesen. Sie schließt das kleine Monster, wie sie die Prinzessin nennt, in ihr Herz. Als Aurora herausfindet, dass Maleficent den schlimmen Fluch auf sie gelegt hat, flieht sie am Tag ihres 16. Geburtstags zurück ins Schloss und findet, getrieben durch den Fluch, eine Spindel, sticht sich daran und fällt in den todesähnlichen Schlaf. Maleficent findet einen Prinzen und denkt, dass dieser die Prinzessin wach küssen könnte und bringt ihn ins Schloss. Doch er kann sie nicht erlösen. Maleficent dagegen ist es, die Aurora mit einem Kuss auf die Stirn wieder zu Leben erweckt. Im finalen Kampf gegen König Stefan, schafft es Maleficent sich durchzusetzen und der König stirbt. Fortan ist das Verhältnis zwischen dem Königreich der Menschen, mit Aurora als deren Königin, und den Mooren, mit Maleficent als deren Herrscherin, wieder harmonisch und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende.

Disneys Real-Verfilmung spielte am Startwochenende in den USA rund 70 Mio. US\$ Dollar ein und weltweit noch mal 100 Mio. US\$. Damit waren die Produktionskosten von ca. 180 Mio. US\$ schon fast komplett gedeckt.⁶⁷ Insgesamt erwirtschaftete Maleficent mehr als 758 Mio. US\$ und zählt damit zu den fünf erfolgreichsten Kinoproduktionen in 2014.⁶⁸

3.1.4 Der Vergleich

Der Film erzählt das originale Märchen aus einem neuen Blickwinkel. Eine Übereinstimmung der beiden Geschichten findet erst ab ca. Minute 20 statt. Davor wird erzählt, wie Maleficent und der spätere König Stefan sich kennen gelernt haben, wie sehr er sie verletzt und verraten hat, dass sie sich so sehr nach Rache sehnt. Danach bildet

67 Vgl. SUBERS, Ray (2014): *Weekend Report 'Maleficent' Casts Box Office Spell, 'Million Ways' Dies*. URL: <http://www.-boxofficemojo.com/news/?id=3851&p=.htm> [Stand: 08.07.2015]

68 http://www.wulfmansworld.com/Die_besten_Filme/2014/Erfolgreichste_Filme_2014_weltweit [Stand: 09.07.2015]

das Märchen Dornröschen den Rahmen der weiteren Geschichte und zieht sich durch den restlichen Film. Es sind durchaus Prototypen auszumachen und bestimmte Schemata sind ebenfalls vorhanden. Für das Genre Film typisch werden sie ausgebaut und einige Figuren und Situationen sind neu hinzugekommen. Für diese Arbeit werden nur die Märchenfiguren und Situationen miteinander verglichen, die in beiden Geschichten vorkommen.

Im ersten Moment wirkt die eigentliche Märchenheldin (siehe Abb.1, Bild links)⁶⁹ als Gegenspielerin. Wie im Märchen unterbricht Maleficent, im Original die dreizehnte weise Frau, das Fest, welches König Stefan für seine neugeborene Tochter Aurora veranstaltet. Der Rezipient hat vorher erfahren, dass Stefan Maleficent benutzt hat, um auf den Thron zu gelangen. Sie ist durch seine Tat so sehr verletzt worden, körperlich wie seelisch, dass sie auf Vergeltung aus ist und den Fluch ausspricht (siehe Abb.1, Bild Mitte). In diesem Fall ist also nicht die ausgebliebene Einladung, weil nur zwölf goldene Teller für dreizehn weise Frauen vorhanden waren, der Grund, auch wenn im Film darauf angespielt wird, sondern ein ganz persönlicher Rachefeldzug. Wie im Märchen soll Aurora sich noch vor ihrem sechzehnten Geburtstag an einer Spindel stechen (siehe Abb.1, Bild rechts) und in einen todesähnlichen Schlaf fallen.

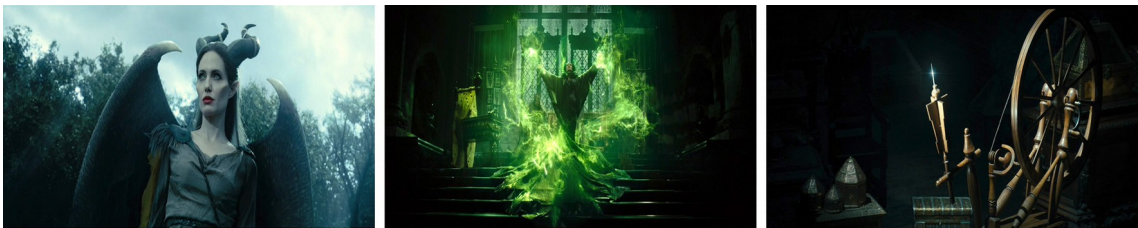


Abbildung 1: Maleficent - Die dunkle Fee (2014) - Standbilder

Doch als Stefan auf die Knie geht und um Vergebung bei Maleficent bittet, mildert sie selbst den Fluch ab. Das Mädchen kann vom Kuss der wahren Liebe wieder erweckt werden, woran Maleficent selbst nicht mehr glaubt, denn auch Stefan hatte ihr die wahre Liebe nur vorgespielt. Es ist also keine der anwesenden drei Feen, welche stellvertretend für die zwölf weisen Frauen aus dem Märchen stehen, die den Spruch abmildert. Zudem müssen nicht erst 100 Jahre vergehen, damit Dornröschen gerettet werden kann und trotzdem ist der Fluch seinem Original sehr ähnlich. In beiden Varianten besteht die Möglichkeit, dass Dornröschen bzw. Aurora wieder zum Leben erweckt werden kann.

69 Die genauen Zeiten der Standbilder sind aus Anlage 4 zu entnehmen

Der König (siehe Abb.2, Bild links) verhält sich nach dem Vorfall wie im Märchen. Er ordnet an, dass alle Spinnräder im ganzen Land vernichtet werden, damit sich die Prinzessin niemals daran stechen kann. Laut Original, bleibt das Mädchen bei seinen Eltern und wächst im Schloss auf. Im Film hingegen, beauftragt Stefan den anderen drei Feen, welche die Tat von Maleficent miterlebt haben, seine Tochter weit weg vom Schloss groß zu ziehen und erst wieder zu kommen, sobald Aurora 16 Jahre alt ist. Die drei Feen (siehe Abb.2, Bild Mitte)⁷⁰ stehen stellvertretend für die zwölf geladenen weisen Frauen aus dem Märchen. Sie beschenken Aurora bei dem Fest, wie ihre Vorbilder, mit Gaben wie Schönheit und einem freundlichen Wesen.



Abbildung 2: Maleficent - Die dunkle Fee (2014) - Standbilder

Das Erwachsenwerden der Prinzessin nimmt im Original nur wenige Sätze ein, im Film hingegen wird die Entwicklung vom Baby, über das Kleinkindalter bis zur Jugendlichen ausgiebig erzählt. Maleficent weiß, wo sich das Mädchen befindet und hat über die Jahre ein Auge auf sie. Schließlich will die Fee, dass der Fluch greift, damit sie am König rächen kann. Dieser wird im Laufe des Films zum Gegenspieler. Er ist so darin verhasst, dass er schon bald verrückt wird. Mehrere Male greift er das Königreich von Maleficent an, doch diese hat eine Dornenhecke darum entstehen lassen, durch die kein Durchkommen ist (siehe Abb.2, Bild rechts). Dieses Motiv wurde aus dem Original übernommen, jedoch dahingehend abgeändert, dass nicht das Schloss, in dem Dornröschen schläft geschützt wird, sondern das Reich der Fee.

Prinzessin Aurora (siehe Abb.3, Bild links) wächst weit ab vom Schloss auf und weiß nicht, dass sie adliger Herkunft ist. Sie entspricht, wie im Original, der passiven Prinzessin und erfüllt einige Attribute aus dem Märchen: sie ist schön, naiv und neugierig. Bald schon lernt sie Maleficent kennen und sieht in ihr nicht das Böse, sondern ihre gute Fee. Kurz vor ihrem 16. Geburtstag erfährt sie, dass Maleficent sie verflucht hat und eilt zurück ins Schloss. Dort findet sie, getrieben durch den Fluch, ein Spinnrad. Sie sticht sich und fällt sofort in den todesähnlichen Schlaf. Im Märchen wird Dornröschen ebenfalls von dem Fluch durch das Schloss getrieben. Ein weiterer Unterschied

⁷⁰ Die genauen Zeiten der Standbilder sind aus Anlage 4 zu entnehmen

in dieser Szene besteht darin, dass Aurora im Film das Spinnrad in einem Verlies entdeckt. Im Märchen stand es hoch oben in einem Turm, wo zusätzlich noch eine alte Frau saß, doch diese fällt im Film weg.



Abbildung 3: Maleficent - Die dunkle Fee (2014) - Standbilder

Der Prinz (siehe Abb.3, Bild Mitte), der Dornröschen wach küssen soll, ist ebenfalls im Film vertreten. Sie lernt ihn kurz zuvor im Wald kennen. Er ist auch im Film passiv angelegt und spielt darin, im Gegensatz zum Märchen, keine besondere Rolle. Maleficent hat das kleine Monster, wie sie Aurora nennt, mittlerweile ins Herz geschlossen und denkt, dass der Prinz mit dem Kuss der wahren Liebe das Mädchen wieder zum Leben erwecken kann. Sie bringt ihn in Schloss, doch als er die Prinzessin küsst, wacht sie trotzdem nicht wieder auf (siehe Abb.3, Bild rechts). Daraufhin ist Maleficent sehr traurig und küsst das Mädchen auf die Stirn (siehe Abb.4, Bild links)⁷¹, um sich von ihr zu verabschieden und wider Erwarten erwacht Aurora. Wahre Liebe existiert im Film nicht zwischen Prinz und Prinzessin, sondern zwischen der guten Fee und ihrem Schützling.

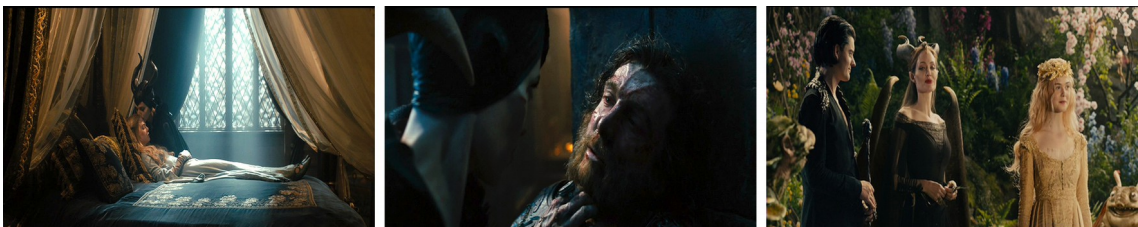


Abbildung 4: Maleficent - Die dunkle Fee (2014) - Standbilder

Im finalen Kampf gegen König Stefan (siehe Abb.4, Bild Mitte) kann sich Maleficent durchsetzen und tötet ihn. Aurora wird zur neuen Königin gekrönt und fortan leben beide Königreiche friedlich miteinander (siehe Abb.4, Bild rechts). Das Happy End ist somit eingetreten, allerdings anders als im Märchen. Dort heiratet die Prinzessin ihren Prinzen und wird mit ihm an ihrer Seite glücklich, Aurora hingegen wird alleinige Königin.

⁷¹ Die genauen Zeiten der Standbilder sind aus Anlage 4 zu entnehmen

Der Vergleich zeigt, dass der Film bestimmte Motive und Situationen aus dem originalen Märchen aufgreift und damit eine neue Geschichte baut. Einige der Prototypen sind zwar vertreten, aber kaum in der Funktion wie sie im Märchen zu finden sind. Die Hauptfigur Maleficent ist schwer mit nur einem Modell zu beschreiben. Sie ist eine Fee, in gewisser Form adliger Abstammung, da sie die Herrscherin der Moore ist, aber wiederum keine klassische Prinzessin. Zu Beginn ist sie so sehr auf Rache aus, dass sie auch den Prototyp einer bösen Fee darstellen könnte. Ihre Stellung ändert sich allerdings im Verlauf des Films und sie wird von der Gegenspielerin zur guten Fee und damit zur Erlöserin. Der Prototyp der passiven Prinzessin findet sich in Aurora. Im Gegensatz zum Märchen steht sie nicht im Mittelpunkt, sondern Maleficent. Trotzdem ist sie sehr wichtig für die Geschichte, da sie Dornröschen verkörpert und durch sie das Motiv der schlafenden Schönheit, hervorgerufen durch den Fluch, erfüllt wird. Der größte Unterschied zum Märchen zeigt sich in der Szene der Erlösung. Es sind nicht der Prinz und die 100 Jahre die Dornröschen retten, sondern der Kuss von Maleficent. Der Film zeigt also, dass auch wahre Liebe nicht immer nur zwischen Mann und Frauen besteht. Die Symbole des Spinnrades und der Dornenhecke wurden ebenfalls aufgegriffen, daher ist es dem Rezipienten, trotz all der Änderungen, möglich einen Zusammenhang zwischen dem Märchen *Dornröschen* und dem Film *Maleficent - Die dunkle Fee* zu sehen.

3.2 Hänsel und Gretel & Hänsel und Gretel: Hexenjäger

Die Geschichte des im Wald allein zurückgelassenen Geschwisterpaares zählt ebenfalls zu den bekanntesten Märchen der Brüder Grimm. In der ersten Fassung in den *KHM* von *Hänsel und Gretel*, von 1812, ist die leibliche Mutter diejenige, die ihren Mann, überredet die Kinder in den Wald zu bringen, da sie sonst nicht genug zu essen für sich selbst haben. Da die Empörung damals groß war, dass eine Mutter ihre eigenen Kinder nicht in den sicheren Hungertod schicken würde, übernahm die böse Stiefmutter ab sofort die Rolle.⁷² Ebenfalls änderten sich die verschiedenen Wege wie die Kinder nach Hause finden. In einer Version von Ludwig Bechstein⁷³, zum Beispiel, wer-

72 Vgl. o.V. - Märchenatlas: Das Pfefferkuchenhaus als Schule des Lebens. Überwindung kindlicher Abhängigkeit am Beispiel von Hänsel und Gretel. URL: <http://www.maerchenatlas.de/grimms-maerchen/hansel-und-gretel/> [Stand: 09.07.2015]

73 Ludwig Bechstein (1801 - 1860) war ein deutscher Schriftsteller, Dichter und Apotheker. Als Sammler und Erzähler trug er u.a. rund 150 Märchen zusammen und verschriftlichte sie. Quelle: STANGENBERGER, R.: *Ludwig Bechstein*. URL: <http://www.arnstadt.de/index.php?structureID=19> [Stand: 09.07.2015]

den die Kinder von Vögeln nach Hause geleitet. Die Fassung in dieser Arbeit ist aus der *Gesamtausgabe der Kinder- und Hausmärchen von 1819* von den Brüdern Grimm, in der die Kinder auf einer Ente über einen See getragen werden und dann von alleine zurück zu ihrem Vater finden. Im Folgenden wird das Märchen zusammen gefasst, alle Zitate stammen dabei aus der eben genannten Ausgabe der *KHM*.⁷⁴

3.2.1 Das Märchen

Es lebte einmal ein Holzhacker mit seiner Frau und seinen zwei Kindern, das Mädchen hieß Gretel und der Junge Hänsel, vor einem großen Wald. Sie waren sehr arm und hatten kaum noch was zu essen. Als der Vater nicht mehr in der Lage war die Familie mit Brot zu versorgen, kam es, dass eines Nachts die Frau zu ihm sprach: „Wir wollen morgen in aller Frühe die Kinder hinaus in den Wald führen, da wo er am dicksten ist: da machen wir ein Feuer [...] und lassen sie allein. Sie finden den Weg nicht nach Haus und wir sind sie los.“ Der Mann versuchte zu widersprechen, denn er wollte seine geliebten Kinder nicht im Wald sterben lassen, doch die Frau sprach so lange auf ihn ein, dass er schließlich zustimmte. Hänsel und Gretel konnten vor Hunger nicht schlafen und hatten mitgehört, was ihre Stiefmutter zu ihrem Vater sagte. Gretel fing an zu weinen, aber Hänsel hatte eine Idee. Er schlich sich hinaus und sammelte weiße, glänzende Kieselsteine vor dem Haus auf und „steckte so viel in sein Rocktäschlein [sic!], als nur hinein wollten.“ Als der nächste Tag anbrach, weckte die Stiefmutter die Kinder noch bevor die Sonne aufging und gemeinsam gingen sie in den Wald. Hänsel blieb von Zeit zu Zeit stehen und ließ einen der Steine zu Boden fallen. Als sie mitten im Wald angekommen waren, sollten die Kinder Holz für ein Feuer sammeln, damit sie es schön warm hätten so lange die Eltern Holz hacken gingen. Die Kinder schliefen ein und erwachten erst wieder, als es mitten in der Nacht und sie völlig alleine waren. Gretel fing an zu weinen und Hänsel tröstete sie. Als der Mond aufging „nahm Hänsel sein Schwesterchen an der Hand und ging den Kieselsteinen nach, die schimmerten wie neu geschlagene Batzen [sic!] und zeigten ihnen den Weg.“ Als sie nach Hause kamen freute sich ihr Vater sehr. Es dauerte aber nicht lange, da war die Not wieder so groß, dass die Familie nur noch einen halben Laib Brot hatte. Wieder sprach die Stiefmutter zu ihrem Mann: „Die Kinder müssen fort, wir wollen sie tiefer in den Wald hineinführen, damit sie den Weg nicht wieder herausfinden; es ist sonst keine Rettung für uns.“ Dem Mann wurde wieder schwer ums Herz, doch „wer A sagt muss auch B sagen, und weil er das erstemal [sic!] nachgegeben hatte, so mußte [sic!] er es auch zum zweitenmal

74 Das ganze originale Märchen ist zu finden in Anlage 2

[sic!].“ Die Kinder waren wach gewesen und hatten das Gespräch erneut mitbekommen. Hänsel wollte nochmals hinaus gehen und Kieselsteine aufsammeln, doch die Tür war verschlossen. Am nächsten Morgen kam die Frau, holte die Kinder und wieder gingen sie gemeinsam in den Wald. Diesmal jedoch führte die Stiefmutter sie sehr lange und so tief in den Wald hinein, wo sie noch nie gewesen waren. Hänsel bröselte währenddessen Brotkrumen auf den Weg, damit sie mit der Spur erneut nach Hause finden würden. Es wurde ein großes Feuer gemacht und abermals versicherten die Eltern, dass sie nach getaner Arbeit die Kinder abholen würden. Hänsel und Gretel schliefen am Feuer ein und erwachten erst wieder in tiefster Nacht. Als sie diesmal der Spur nach Hause folgen wollten, war die Spur aus Brotkrumen verschwunden. Die Vögel hatte sie aufgepickt. So gingen Hänsel und Gretel drei Tage lang und suchten vergeblich den Weg nach Hause. Am dritten Tag saß ein Vögelchen im Baum und sang so schön, dass sie stehen blieben und lauschten. Sobald es fertig war, flog es los und die Kinder gingen ihm hinterher. Sie kamen an ein Häuschen, das aus Brot gebaut war, das Dach mit Kuchen gedeckt und die Fenster waren aus weißem Zucker. Als sie anfangen von dem Haus zu essen, ging plötzlich die Tür auf und heraus kam eine alte Frau. Sie bat die Kinder ins Haus und weil sie so hungrig waren, gingen sie mit hinein. Die Alte gab ihnen zu essen und zu trinken und richtete ihnen zwei gemütliche Betten her. Doch so schön es auch schien „sie war aber eine böse Hexe, die den Kindern auf-lauerte, und hatte das Brothäuslein [sic!] bloß gebaut, um sie herbeizulocken. Wenn eins [sic!] in ihre Gewalt kam, so machte sie es tot, kochte es und aß es, [sic!] und das war ihr Festtag. Die Hexen haben rote Augen und können nicht weit sehen, aber sie haben eine feine Witterung, wie die Tiere, und merkens [sic!], wenn Menschen herankommen.“ Am nächsten Morgen sperrte die Hexe Hänsel in einen kleinen Stall und wies Gretel an ihm das beste Essen zu kochen. Er sollte dick und fett werden, damit sie ihn essen kann. Jeden Morgen ging die Alte hinaus zu Hänsel und rief: „Hänsel, streck deine Finger heraus, damit ich fühle, ob du bald fett bist.“ Aber Hänsel steckte immer einen kleinen Knochen durch die Gitterstäbe und da die Hexe schlechte Augen hatte, sah sie den Unterschied nicht. Nach vier Wochen wurde sie ungeduldig, weil Hänsel einfach nicht fett werden wollte. So rief sie Gretel zu, dass sie den Ofen anheizen solle, damit sie Hänsel backen kann. Als die Flammen schon heraus schlugen, sollte Gretel in den Ofen kriechen und schauen, „ob recht eingeheizt ist.“ Die Hexe wollte dann die Tür zuschlagen, Gretel darin braten und sie dann wie Hänsel aufessen. Doch Gretel ahnte, was die Hexe vor hatte und stellte sich dumm: „Ich weiß nicht wie ichs [sic!] machen soll; wie komm ich da hinein?“ Die Hexe schalt sie eine „dumme Gans“ und zeigte ihr wie sie es machen sollte. Daraufhin gab Gretel der Alten einen kräftigen Stoß, so dass sie in den Ofen fiel und schloss schnell die Tür. „Hu! [sic!] Da

fang sie an zu heulen, ganz grauselig [sic!]“ und Gretel befreite Hänsel aus seinem Gefängnis. Im Haus der alten Hexe fanden sie Edelsteine und Perlen und sie packten so viel ein, wie sie nur konnten. Dann machten sie sich auf, den Weg nach Hause zu finden. Sie kamen an ein großes Wasser und setzten mit einer Ente auf die andere Seite über. Bald schon kam ihnen der Wald immer bekannter vor und sie fanden endlich den Weg nach Hause. Der Vater hatte keine frohe Stunde mehr gehabt, seitdem er seine Kinder im Wald ausgesetzt hatte. Die Stiefmutter war gestorben und mit den Edelsteinen „hatten alle Sorgen ein Ende,[sic!] und sie lebten in lauter Freude zusammen.“

3.2.2 Prototypischen Märchenfiguren und Schemata in Hänsel und Gretel

Die klar zu definierenden Prototypen in Hänsel und Gretel sind die böse Stiefmutter und die alte Hexe als Gegenspieler, sowie das Entchen als Helfer der beiden Märchenhelden. Hänsel und Gretel sind nicht ganz klar einem Prototypen zuzuordnen. Sie sind beide nicht von adliger Abstammung, auch über ihre Schönheit wird nichts erzählt, dafür aber, dass sie im Kindesalter sind und damit noch nicht geschlechtsreif. Sie kommen aus armen Verhältnissen, dennoch sind sie schlau genug, um ihre Gegenspielerinnen auszutricksen. Basierend auf diesen Erkenntnissen, kann man sie zum Modell der einfachen Mädchen und Jungen zählen. Die erste der beiden Gegenspielerinnen, die es zu überlisten gilt, ist die böse Stiefmutter. Sie will die Kinder los werden, damit sie selbst nicht verhungern muss. Sie ist es, die den Vater der Kinder zu dem Plan überredet, die beiden tief in den Wald zu führen, damit sie dort von wilden Tieren gefressen werden oder den unausweichlichen Hungertod sterben. Hänsel schafft es beim ersten Mal sich und seine Schwester wieder nach Hause zu führen, indem er helle Kieselsteine sammelt und sie auf dem Weg in den Wald verstreut. Beim zweiten Versuch der Stiefmutter die Geschwister los zu werden, hat sie im ersten Moment die Oberhand. Hänsel schafft es nicht in der Nacht nach draußen zu schleichen und erneut Kieselsteine zu sammeln, da die Frau die Tür zu geschlossen hat. Daraufhin verlaufen sich die Kinder im Wald und finden das Pfefferkuchenhaus der alten Hexe. Sie wird direkt als solche beschrieben, mit roten Augen, dass sie steinalt ist und entspricht somit dem Prototyp. Sie ist die zweite Gegenspielerin und will ebenfalls den Tod der Kinder. Diesmal ist es Gretel, die sich und ihren Bruder retten kann. Mit einer List lockt sie die Hexe zum Ofen und schubst sie hinein, verriegelt die Tür und die Hexe verbrennt. Auf dem Weg nach Hause treffen sie eine weiße Ente die hier als Helfer ausgemacht werden kann. Gretel spricht mit dem Tier, offensichtlich versteht es die Sprache und hilft den beiden auf die andere Seite des Sees zu kommen. Niemals wäre eine Ente oder

ein Schwan in der Lage ein Kind zu tragen, hier zeigt sich das Fantastische im Märchen. Als die beiden nun nach Hause kommen, ist der Vater außer sich vor Freude, die böse Stiefmutter hat in der Zwischenzeit der gerechte Tod ereilt und mit den gefundenen Edelsteinen aus dem Haus der Hexe und dem freudigen Wiedersehen tritt das Happy End vom Märchen ein. Der Vater kann in diesem Fall als Ersatz für den Prototypen des Königs gesehen werden. Durch seine Notlage zu Beginn des Märchens, er ist zu arm, um seine Familie zu ernähren, und das damit auftretende Problem, leitet er die Handlung mit dem typischen Schema der Mangelsituation ein. Danach verläuft das Märchen in Zweierrhythmen. Es gibt zwei Gegenspielerinnen, zwei Mal werden die Kinder in den Wald gebracht und bei der wörtlichen Rede zeigt sich ebenfalls eine Doppelung, z.B. „knusper, knusper“, „der Wind, der Wind“, „Entchen, Entchen“. Die verlassenen Kinder im Wald sind ebenfalls ein gern genommenes Motiv im Märchen, welches sich z.B. auch in *Schneewittchen* finden lässt.

3.2.3 Der Film

Etwas anders als das Märchen ist der Film *Hänsel und Gretel: Hexenjäger* angelegt. Aus dem Titel lässt sich schon erahnen, dass die beiden Kinder nicht mehr klein und eher unschuldig sind, sondern ihre Bestimmung zum Beruf gemacht haben.

Hänsel (gespielt von Jeremy Renner) und Gretel (gespielt von Gemma Arterton) verlieben sich im Wald und kommen einige Jahre später erwachsen, als professionelle Hexenjäger wieder. Als Kinder schafften sie es die böse Hexe aus dem Pfefferkuchenhäus zu überwältigen, danach folgten noch viele weitere Hexen im ganzen Land. Auch die Stadt Augsburg hat ein Hexenproblem. Viele Kinder wurden bereits verschleppt und niemand kann sie finden. Der Bürgermeister (gespielt von Rainer Bock) holt deswegen Hänsel und Gretel in die Stadt, damit sie das Problem beseitigen können. Der zuständige Amtsrichter Berringer (gespielt von Peter Stormare) hält nichts von den beiden und macht ihnen das Leben zusätzlich schwer, indem er u.a. verbreitet, dass sie die Plage noch viel schlimmer machen würden. Die Geschwister kommen bald darauf, dass die Oberhexe Muriel (gespielt von Famke Janssen) einen Hexensabbat plant, um sich und ihre Schwestern unsterblich werden zu lassen. Dafür raubt sie die Kinder der Stadt, um sie in der Blutmondnacht zu opfern. Hilfe bekommen die beiden Hexenjäger von Ben (gespielt von Thomas Mann), einem Jungen aus Augsburg, der schon jahrelang die Aktivitäten der beiden verfolgt und später auch einmal ein Hexenjäger werden will und Mina (gespielt von Pihla Viitala). Ihr rettet Hänsel zu Beginn das Leben und sie ist, wie sich am Ende heraus stellt, auch eine Hexe, aber eine Gute. Gemeinsam mit

dem Troll Edward (gespielt von Derek Mears) schaffen sie es in der Blutmondnacht viele der Hexen zu töten und alle Kinder zu befreien. Im finalen Kampf mit Muriel stirbt Mina, doch die anderen vier, Hänsel, Gretel, Ben und Edward, überleben und ziehen danach gemeinsam als Hexenjäger durch die Welt.

Die etwas andere Art ein Märchen zu interpretieren zeigt der Regisseur Tommy Wirkola, der mit *Hänsel und Gretel: Hexenjäger* zum ersten Mal bei einem englischsprachigen Film Regie führt. Der Film setzt da an wo das, für das Märchen typische, Happy End einsetzen würde. Die Geschwister finden den Weg nicht nach Hause, sie wachsen als Waisen auf und rächen sich, sobald sie erwachsen sind an denen, die ihnen dieses Schicksal beschert haben - Hexen.

Die Action-, Horror-, Fantasy-Komödie kann deswegen als erfolgreich bezeichnet werden, da sie ihre Produktionskosten von rund 50 Mio. US\$, mit einer Gesamteinspielsumme von 225 Mio. US\$ an den Kinokassen weltweit, komplett gedeckt und darüber hinaus noch einen guten Gewinn eingespielt hat. Das ist wahrscheinlich auch ein Grund für die amerikanische Filmproduktionsgesellschaft *Paramount Pictures*, einen zweiten Teil produzieren zu lassen.

3.2.4 Der Vergleich

Bestimmte Prototypen und Schemata aus dem originalen Märchen sind durchaus im Film zu finden. Das Besondere an diesem Beispiel ist, dass das eigentliche Märchen schon in den ersten fünf Minuten erzählt wird. Es dient hier als Vorgeschichte zum Hauptteil, damit der Rezipient versteht, warum und wie die beiden Hexenjäger überhaupt zu ihrem Beruf gekommen sind. Zwar sind durchaus im weiteren Verlauf des Film typische Märchenfiguren und Motive auszumachen, da sie mit dem originalen Märchen in der Hinsicht allerdings nichts gemein haben, werden in dieser Arbeit nur die ersten fünf Minuten mit dem Original verglichen.

Beginnend mit den Prototypen sind wie im schriftlichen Märchen fast alle vertreten: der Vater, die Mutter, Hänsel, Gretel und die böse Hexe. Allein die Ente als magischer Helfer fehlt, da das Märchen im Film dort aufhört, wo Hänsel und Gretel im Original, nachdem sie die Hexe verbrannt haben, den Weg nach Hause suchen.



Abbildung 5: Hänsel und Gretel: Hexenjäger (2013) - Standbilder

Die Mutter (siehe Abb.5, Bild links)⁷⁵ tritt im Film nur kurz auf. Der Rezipient weiß noch nicht, ob sie gut oder böse ist, jedoch ist sie es, die ihrem Mann, wie im Original, aufträgt die Kinder in den Wald zu bringen. Der Dialog ist im Film sehr kurz gehalten, anders als in der Erzählung, wo die Frau den Mann lange überredet und es deutlich wird, dass sie ihr eigenes Leben über das der Kinder stellt. Anders als im schriftlichen Märchen sträubt sich der Vater (siehe Abb.5, Bild Mitte) nicht gegen seine Frau, weckt die Kinder und bringt sie alleine in den Wald. Ein weiterer Unterschied zeigt sich darin, dass es bereits dunkel ist und der Vater nicht die Ausrede nutzt, er würde Holz hacken gehen. Stattdessen lässt er die beiden ohne Kommentar, mitten in der Nacht, im Wald alleine zurück. Hänsel und Gretel (siehe Abb.5, Bild rechts) wollen sich nicht von ihrem Vater trennen, er jedoch bleibt unbarmherzig und verlässt sie.

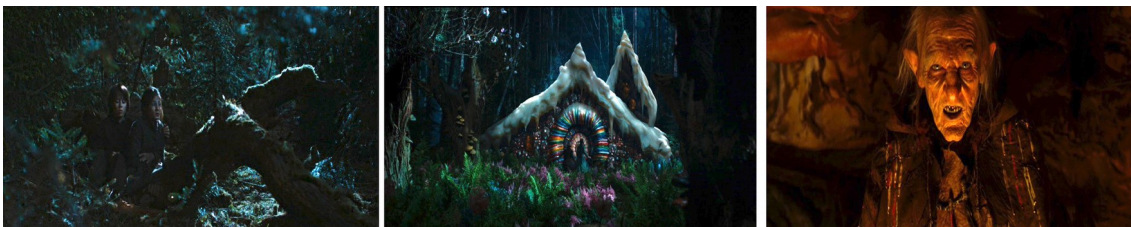


Abbildung 6: Hänsel und Gretel: Hexenjäger (2013) - Standbilder

Hier ist deutlich das Motiv der im Wald zurück gelassenen Kinder aufgegriffen worden (siehe Abb.6, Bild links)⁷⁶. Im Original hätte Hänsel nun seine gesammelten Kieselsteine, die er auf der Strecke in den Wald hat fallen lassen, gesucht und sie hätten den Weg nach Hause gefunden. Im Film allerdings bleiben sie im Wald und finden kurze Zeit später, ohne die Hilfe eines weißen Vogels, wie im Märchen, das Pfefferkuchenhaus der Hexe (siehe Abb.6, Bild Mitte). Es ist ebenfalls aus Zucker und Kuchen gebaut und die Geschwister fangen an, davon zu essen. Im Film öffnet sich die Tür alleine und Hänsel und Gretel treten ein. Die Hexe kommt hier nicht, wie im Märchen,

⁷⁵ Die genauen Zeiten der Standbilder sind aus Anlage 5 zu entnehmen

⁷⁶ Die genauen Zeiten der Standbilder sind aus Anlage 5 zu entnehmen

vor die Tür und zeigt sich sofort, sondern erst als im Hexenhaus nach und nach die Kerzen angehen, kommt die Hexe mit einem Mal zum Vorschein (siehe Abb.6, Bild rechts). Sie entspricht vollkommen dem Prototyp: sie hat eine krumme Nase, wirkt durch das faltige Gesicht steinalt und ist von Grund auf böse, nur die roten Augen fehlen. Wie in der originalen Geschichte will die Hexe Hänsel mästen und zwingt ihn von den Süßigkeiten zu essen. Im Gegensatz dazu, dauert die Prozedur im Film nur wenige Augenblicke und nicht vier Wochen, denn Hänsel und Gretel begehren sofort gegen die Alte auf. Gretel ist es, wie im Märchen, die die Hexe in den Ofen schubst (siehe Abb.7, Bild links)⁷⁷, jedoch hat sie vorher, anders als im Original, ihre Gegenspielerin mit einem Messer verletzt. Gemeinsam mit ihrem Bruder, schafft es Gretel die Hexe komplett in den Ofen zu sperren (siehe Abb.7, Bild Mitte). Danach schauen sie Hand in Hand zu, wie das Böse verbrennt (siehe Abb.7, Bild rechts). Sie haben ihr Leben gerettet und das Gute hat gewonnen, somit ist das Schema des Happy Ends ebenfalls erfüllt.



Abbildung 7: Hänsel und Gretel: Hexenjäger (2013) - Standbilder

Im Märchen sammeln Hänsel und Gretel nun Edelsteine ein, so viele sie tragen können und machen sich auf den Weg nach Hause. Der Film aber setzt dann erst „viele Jahre später“ wieder an und stellt eine mögliche Weitererzählung des Märchens dar, wie es gewesen wäre, wenn das Geschwisterpaar nicht nach Hause zurückgefunden hätte, sondern Hexenjäger geworden wäre.

Abschließend ist zu sagen, dass in den ersten fünf Minuten des Films nur der grobe Rahmen des originalen Märchens genutzt und die Geschichte enorm eingekürzt wurde, dennoch ist sie deutlich zu erkennen. Zum Einen, weil die Märchenhelden wie im Original Hänsel und Gretel heißen. Zum Anderen, weil elementare, weithin bekannte Ereignisse aufgegriffen wurden, wie beispielsweise das Aussetzen im Wald und der Kampf gegen die böse Hexe. Da sowohl das Märchen, als auch der Film mit den typischen Märchenfiguren und immer wiederkehrenden Schemata arbeiten, kann der Rezipient sofort die Verbindung zwischen den beiden Medien herstellen und dann im folgenden

⁷⁷ Die genauen Zeiten der Standbilder sind aus Anlage 5 zu entnehmen

Hauptteil gut nachvollziehen, warum das Geschwisterpaar im weiteren Film so erbarmungslos nach Hexen jagt.

3.3 Schneewittchen & Snow White and the Huntsman

Das letzte zu betrachtende Märchen eint zwei Grundmotive der vorangegangenen Vergleiche: die schlafende Schöne wird von einem Prinzen errettet und das im Wald zurück gelassene Kind. *Schneewittchen* diente schon für zahlreiche Märchenverfilmungen als Vorlage und zählt zu den bekanntesten Märchen der Brüder Grimm. Im Folgenden wird auch hier das Märchen kurz zusammengefasst. An dieser Stelle ist anzumerken, dass in der vorliegenden Ausgabe das Märchen *Sneewittchen* heißt, da aber *Schneewittchen* die bekanntere Form ist, soll sie hier in der Arbeit verwendet werden. Alle verwendeten Zitate sind außerdem aus der ersten *Gesamtausgabe der Kinder- und Hausmärchen von 1819*.⁷⁸

3.3.1 Das Märchen

Es war einmal eine Königin, die saß im Winter am Fenster und nähte. Tief versunken in den Gedanken an ihren Kinderwunsch, stach sie sich mit der Nadel in den Finger. Und weil die drei roten Blutstropfen im Schnee so schön aussahen, dachte sie sich: „Hätt ich ein Kind so weiß wie Schnee, so rot wie Blut, [sic!] und so schwarz wie das Holz am Rahmen.“ Bald darauf wurde eine Tochter geboren und weil es eben genannte Eigenschaften hatte, nannten sie es Schneewittchen. Kurz darauf verstarb die Königin. Ein Jahr später nahm sich der König eine neue Gemahlin die auch von großer Schönheit war, jedoch auch stolz und übermütig und sie konnte niemanden leiden, der schöner war als sie. Sie hatte einen Zauberspiegel, den sie immer wieder fragte: „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“, und der Spiegel antwortete: „Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land.“ Als Schneewittchen sieben Jahre alt war, fragte die Königin erneut ihren Spiegel, wer die Schönste im Land sei. Diesmal antwortete der Spiegel: „Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier, aber Schneewittchen ist tausendmal schöner als Ihr.“ Da wurde sie „gelb und grün vor Neid“ und rief einen Jäger herbei, der das Kind in den Wald bringen und töten sollte. Zum Beweis musste er Leber und Lunge mitbringen, doch er hatte Mitleid mit dem Kind und stattdessen ließ er es laufen und brachte der Königin die Innereien eines Frischlings mit, die sie kocht und isst. Schneewittchen irrt währenddessen durch den dunklen Wald

78 Das ganze originale Märchen ist zu finden in Anlage 3

und findet dann aber das Häuschen der sieben Zwerge. Die sind so begeistert von ihrer Schönheit, dass sie das Mädchen bei sich aufnehmen. Bald schon erfährt die Königin von ihrem Spiegel, dass Schneewittchen immer noch am Leben ist: „Frau Königin ihr seid die Schönste hier, aber Schneewittchen über den Bergen bei den sieben Zwergen ist tausendmal schöner als Ihr.“ Daraufhin schmiedet sie Mordpläne und versucht Schneewittchen mit verzauberten Schnürriemen und Kämmen und zu töten. Doch immer schaffen es die Zwerge rechtzeitig sie zu retten, indem sie den Kamm und das Band entfernen. Erst beim dritten Versuch, mit einem vergifteten Apfel, scheint die böse Königin Erfolg zu haben: „Kaum aber hatte es einen Bissen davon im Mund, so fiel es tot zur Erde nieder.“ Als die Zwerge ihr Schneewittchen diesmal finden, können sie es nicht retten. Da sie es aber nicht einfach in der Erde verscharren wollen, da „es [...] noch so frisch aus[sah] wie ein lebender Mensch“, bauten sie ihm einen Glassarg und legten es dort hinein. Da lag es lange Jahre, aber „verweste nicht, sondern sah aus als wenn es schlief, denn es war noch so weiß wie Schnee, so rot als Blut,[sic!] und so schwarzhaarig wie Ebenholz. So kam es, dass eines Tages ein Königssohn den Glassarg entdeckte und die Zwerge so lange überredete bis sie ihr Schneewittchen ihm überließen. Die Diener trugen die Königstochter in ihrem gläsernen Sarg zum Schloss des Prinzen, doch da geschah es, dass sie stolperten „ und von dem Schüttern [sic!] fuhr der giftige Apfelgrütz [sic!], den Schneewittchen abgebissen hatte, aus dem Hals“, und sie ward wieder lebendig. Daraufhin erzählt ihr der Prinz was passiert war, Schneewittchen ging mit ihm mit „und ihre Hochzeit ward mit großer Pracht und Herrlichkeit angeordnet.“ Auch die böse Königin wurde zu der Hochzeit geladen und musste zur Strafe in glühenden Schuhen tanzen, bis sie tot hinfiel.

3.3.2 Prototypischen Märchenfiguren und Schemata in Schneewittchen

In *Schneewittchen* lassen sich einige, der in Kapitel 2.2.1 und 2.2.2 definierten Prototypen und Schemata ausmachen. Beginnend mit der Märchenheldin, einer eher aktiven Prinzessin, die zunächst ihren Status als Königstochter verliert, indem sie in den dunklen Wald flüchtet, aber nach ihrer Rettung als Königin zurückkehrt. Eher aktiv, da Schneewittchen bewusst um ihr Leben kämpft und dabei selbstständige Entscheidungen trifft, z.B. überredet sie den Jäger sie gehen zu lassen und sie wählt freiwillig bei den sieben Zwergen zu leben. Letztendlich jedoch benötigt die Prinzessin Hilfe bei ihrer Erlösung, die durch den Prinzen herbeigeführt wird. Die ebenfalls prototypisch angelegte Stiefmutter, sie nimmt die Rolle des Bösen ein und tritt als Gegenspielerin auf, die alles daran setzt, dass Schneewittchen stirbt. Sie vereint zwei Modelle, dass der

Stiefmutter und der Hexe. Zum Einen will sie Schneewittchen loswerden und die Schönste im ganzen Land sein, was der Stiefmutter entspricht und zum Anderen hat sie die magischen Fähigkeiten einer Hexe, mit denen sie die Utensilien verzaubert, die Schneewittchen töten sollen. Der Zauberspiegel, zu dem die böse Königin spricht, ist ein weiteres Zeichen, welches auf den Prototypen der Hexe hindeutet. Ihr Schicksal wird am Ende der Geschichte, wie in vielen anderen Märchen, mit dem Tod besiegelt und die Märchenheldin kann ohne Angst in die Zukunft schauen.

Weitere Märchenfiguren sind der passive König und der Prinz. Ersterer leitet die Geschichte ein, indem er nach dem Tod seiner Frau eine neue Gemahlin nimmt und dadurch Schneewittchens Leben in Gefahr gerät. Zweiterer ist ebenfalls passiv, da er nichts weiter tun muss, als Schneewittchen mitzunehmen, oder in anderen Versionen des Märchens, wach zu küssen und sie damit von ihrem todesähnlichen Schlaf erlöst.

Die Nebenfiguren sind vertreten durch den Jäger und die sieben Zwerge. Der Jäger, der das Mädchen verschont, kann auch als wiederkehrendes Motiv in Märchen benannt werden. In der Rolle als Helfer ist es beispielsweise auch in *Rotkäppchen* der Jäger, der die Großmutter und das Mädchen vor dem bösen Wolf rettet. Die Zwerge sind in diesem Fall die klassischen freundlichen, kleinen Männer, die im Berg Erz abbauen, Schneewittchen bei sich aufnehmen und es zweimal vor den Mordversuchen der bösen Königin retten können.

Das Schema des Kampfes Gut gegen Böse bildet den Rahmen des Märchens *Schneewittchen*. Durch die Bedrohung, ausgehend von der Stiefmutter, ausgelöst durch deren Neid und Missgunst, ist Schneewittchen dazu gezwungen ihre Heimat zu verlassen und damit ihr eigenes Leben zu retten. Durch ihre Flucht in den dunklen Wald zeigt sich ein weiteres Schema: das allein gelassene Kind im Wald. In *Hänsel und Gretel* wird diese Situation direkt durch die Stiefmutter herbeigeführt, indem sie die Kinder in den Wald bringt. In *Schneewittchen* ist sie es ebenfalls, allerdings wollte diese das Kind durch die Hand eines Anderen sofort töten lassen. Dies wird durch den dafür beauftragten Jäger zwar verhindert, aber danach irrt das Mädchen trotzdem allein durch den Wald. Die schlafende Schönheit, die von einem Prinz errettet wird, kann auch als Motiv definiert werden. Zu guter Letzt findet sich das Happy End, der Prinz nimmt Schneewittchen zur Frau. Sie erhält ihren, zu Beginn des Märchens verloren gegangenen, Status zurück und die böse Königin bekommt ihre gerechte Strafe. Ende gut, alles gut.

3.3.3 Der Film

Der Film *Snow White and the Huntsman* orientiert sich wieder wie *Maleficent* eng an seinem originalen Märchen.

Die böse Hexe Ravenna (gespielt von Charlize Theron) ist durch eine Intrige an die Macht gekommen. Sie hat den König (gespielt von Noah Huntley) verführt, ermordet und reißt das Königreich mit sich in die Dunkelheit. Die hübsche Königstochter Snow White (gespielt von Kristen Stewart) jedoch verschont sie und hält sie gefangen. Als Ravenna von ihrem Zauberspiegel erfährt, dass sie nicht mehr die Schönste im Land ist, sondern Snow White sie an Schönheit noch übertrifft, will sie deren Tod. Doch Snow White kann entkommen und flieht in den dunklen Wald, wo sich niemand hinein wagt. Daraufhin heuert die böse Königin den Huntsman (gespielt von Chris Hemsworth) an. Er soll Snow White finden und töten. Als er sie aufspürt und sie mit aller Kraft um ihr Leben kämpft, bewundert er ihre Tapferkeit und verschont ihr Leben. Snow White bittet den Huntsman, sie zum Schloss des Duke Hammond (gespielt von Vincent Regan) zu bringen, der als Einziger noch gegen die Königin aufbegehrt. Auf ihrem Weg dorthin treffen sie sieben Zwerge, die sich ebenfalls an Snow Whites Seite stellen. Der Sohn des Duke, William (gespielt von Sam Claflin), kennt Snow White seit sie Kinder waren und wurde von ihr getrennt, als Ravenna an die Macht kam. Auch er beschließt für seine Prinzessin zu kämpfen und schließt sich ihnen an. Als die böse Königin von ihrem Zauberspiegel erfährt, dass die Snow White immer noch am Leben ist, macht sie sich selbst auf den Weg, um sie zu töten. Verzaubert als die Jugendliebe, William, gibt Ravenna der Prinzessin einen vergifteten Apfel und diese fällt sofort in einen todesähnlichen Schlaf. Die Zwerge, Huntsman und der echte William bringen Snow White zum Schloss des Duke. Dort wird sie vom Huntsman wach geküsst und schafft es das Volk für sich zu gewinnen. Seite an Seite reiten sie zum Schloss der bösen Königin und in den Kampf. Snow White tritt Ravenna gegenüber und schafft es sie zu töten. Die Prinzessin wird zur neuen Königin gekrönt und von da an lebten alle glücklich bis an ihr Lebensende.

Der Abenteuer-, Fantasy-, Actionfilm unter der Regie von Rupert Sanders, war dahingehend ein Erfolg, da die Produktionskosten von 172 Mio. US\$ wieder eingespielt wurden und sich dann noch verdoppelt haben. Insgesamt erspielte *Snow White and the Huntsman* rund 396 Mio. US\$.⁷⁹ Für das Frühjahr 2016 ist ein Prequel geplant – *Snow*

79 <http://www.moviepilot.de/news/top-25-der-erfolgreichsten-filme-2012-119600>

White and the Huntsman 2. Hier wird die Geschichte vom Huntsman und der bösen Königin Ravenna erzählt, bevor sie Snow White trafen.

3.3.4 Der Vergleich

Im Gegensatz zu *Hänsel und Gretel: Hexenjäger* bildet in *Snow White and the Huntsman* das originale Märchen *Schneewittchen* den Rahmen für den kompletten Film. Dem Genre entsprechend wurde die Geschichte um Situationen und Personen, sowie Fabelwesen, erweitert. Dennoch lassen sich auch hier Prototypen ausmachen, welche im Original vorkommen. Für die Arbeit werden nur die Märchenfiguren und Schemata herausgearbeitet und miteinander verglichen, die in beiden Geschichten zu finden sind.

Snow White ist die Märchenheldin und entspricht Schneewittchen aus dem Ursprungstext, mit dem Unterschied, dass sie bereits erwachsen ist. Dennoch besitzt sie wie ihr Original die Eigenschaften des Prototypen der eher aktiven Prinzessin: Schönheit, edles Geschlecht und sie trifft zwar selbstständig Entscheidungen, aber auch im Film muss sie errettet werden. Snow White erfüllt außerdem die äußerlichen Merkmale aus dem Märchen: sie ist weiß wie Schnee, rot wie Blut und ihr Haar ist Schwarz wie Ebenholz (siehe Abb.8, Bild links)⁸⁰.



Abbildung 8: *Snow White and the Huntsman* (2012) - Standbilder

Wie in der Version von den Brüdern Grimm verliert ihr Vater, der König (siehe Abb.8, Bild Mitte), seine Frau. Allerdings passiert dies nicht gleich nach der Geburt, sondern erst als Snow White schon im Kindesalter ist. Daraufhin heiratet er erneut und wie im Märchen gerät durch diese Entscheidung Snow Whites Leben in Gefahr.

Der Prototyp der bösen Stiefmutter, kombiniert mit der Hexe, findet sich in der Figur der Ravenna (siehe Abb.8, Bild rechts). Die Beweggründe, warum sie Snow White hasst und deren Tod will, sind dieselben wie im Original. Auch sie hat magische Fähigkeiten und einen Zauberspiegel, den sie regelmäßig fragt wer die Schönste im Land sei

⁸⁰ Die genauen Zeiten der Standbilder sind aus Anlage 6 zu entnehmen

(siehe Abb.9, Bild links). Dieser antwortet schon bald, dass Snow White viel schöner sei als sie und Ravenna verordnet sofort den Tod der Prinzessin. Diese flüchtet aus dem Schloss, wo sie von der Königin gefangen gehalten wurde und kann sich somit vorerst retten. Gegensätzlich zum Märchen bringt der von der Stiefmutter gerufene Jäger, der Huntsman (siehe Abb.9, Bild Mitte), das Mädchen nicht in den Wald, sondern er muss sie erst finden und soll sie dann töten. Die Prinzessin irrt durch den magischen Wald, in den sich, ähnlich wie im Märchen, keiner hinein traut und das Schema des verlorenen Kindes, in diesem Fall Erwachsene, wurde damit aufgegriffen (siehe Abb.9, Bild rechts)⁸¹. Das Motiv der Rettung bzw. Verschonung durch den Jäger (siehe Abb. 10, Bild links)⁸² erfolgt im Film erst, nachdem sich Snow White verlaufen hat.



Abbildung 9: *Snow White and the Huntsman* (2012) - Standbilder

Im Gegensatz zum Märchen findet Snow White anschließend nicht das Haus der Zwerge, sondern macht sich mit dem Huntsman auf den Weg, um sich den Gegnern der bösen Königin anzuschließen. Trotzdem spielen auch im Film die Zwerge eine Rolle. Sie entsprechen ungefähr ihren Vorbildern aus dem Original: es sind ebenfalls sieben kleine Männer, die im Berg arbeiteten, bevor Ravenna an die Macht kam. Jetzt verdienen sie meist auf nicht legale Weise ihren Lebensunterhalt und haben auch keinen festen Wohnsitz. Dennoch entsprechen sie dem Prototyp der helfenden Nebenfiguren, da sie sich gemeinsam mit der Prinzessin auf den Weg machen und ihr zur Seite stehen (siehe Abb.10, Bild Mitte).



Abbildung 10: *Snow White and the Huntsman* (2012) - Standbilder

81 Die genauen Zeiten der Standbilder sind aus Anlage 6 zu entnehmen

82 Die genauen Zeiten der Standbilder sind aus Anlage 6 zu entnehmen

Die Figur des Prinzen ist ebenfalls vertreten (siehe Abb.10, Bild rechts). Prinz William kennt Snow White seit ihrer Kindheit, ein Unterschied zum Märchen, in dem Prinz und Prinzessin sich völlig unbekannt sind. Im Film ist er ebenfalls passiv und tritt nur als Nebenfigur auf, er wird auch nicht zur Errettung von Snow White gebraucht⁸³.

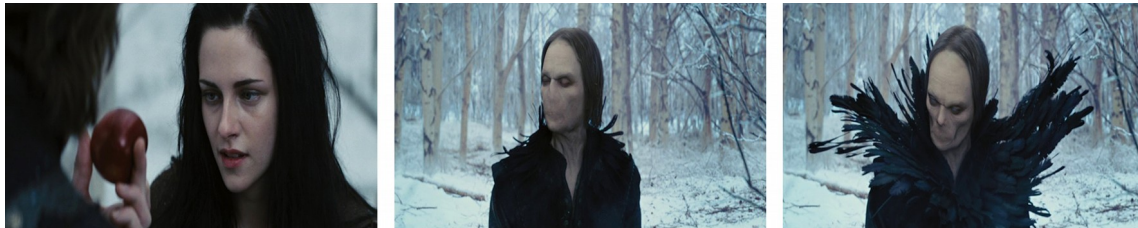


Abbildung 11: *Snow White and the Huntsman* (2012) - Standbilder

Der Kampf zwischen Gut und Böse, das Grundmotiv in *Schneewittchen*, bildet auch in *Snow White and the Huntsman* den Rahmen. Ravenna will Snow Whites Tod. Im Märchen benötigt die böse Königin dafür drei Versuche, bis sie es schafft Schneewittchen mit einem Apfel zu vergiften. Der Film überspringt die ersten beiden Mordversuche und greift sofort das Motiv des vergifteten Apfels auf (siehe Abb.11, Bild links)⁸⁴. Die böse Königin hat sich, wie im Märchen, verwandelt. Allerdings nicht in ein altes Bauernweib, sondern in die Jugendliebe von Snow White - Prinz William. Dadurch schafft sie es, dass die Prinzessin in den Apfel beißt, da dieser Kindheitserinnerungen in ihr hervorruft. Sobald Snow White zu Boden sinkt, da das Gift sofort wirkt, verwandelt sich Ravenna wieder zurück in ihre ursprüngliche Gestalt (siehe Abb.11, Bilder Mitte und links). Dieser Vorgang zeigt deutlich ihre magischen Fähigkeiten, welche die Gegenspielerin damit in beiden Geschichten besitzt. Prinz William und der Huntsman schaffen es die böse Königin zu vertreiben, bevor sie Snow Whites Herz heraus schneiden kann. Trotzdem ist die Prinzessin dem Fluch schon erlegen und beide denken sie sei tot. Der Prinz küsst sie daraufhin (siehe Abb.12, Bild rechts), doch nichts geschieht, Snow White wacht nicht auf. Die Zwerge, Huntsman und William bringen sie in das Schloss des Prinzen, bauen ihr zwar nicht wie im Märchen einen gläsernen Sarg, aber baren sie dennoch auf (siehe Abb.12, Bild Mitte). Als Huntsman sich mit einem Kuss von ihr verabschieden will (siehe Abb.12, Bild rechts), erwacht Snow White.

⁸³ Der Kuss der Erlösung wird zu einem späteren Zeitpunkt erneut aufgegriffen, daher wird hier nicht weiter darauf eingegangen

⁸⁴ Die genauen Zeiten der Standbilder sind aus Anlage 6 zu entnehmen



Abbildung 12: *Snow White and the Huntsman* (2012) - Standbilder

Im Film wird sie somit nicht durch einen Prinzen, sondern einem gewöhnlichen Jäger von ihrem Fluch befreit. Ein weiterer Unterschied zu dem hier vorliegenden Märchen besteht darin, dass Schneewittchen überhaupt nicht durch einen Kuss befreit wird. Es gibt aber viele Versionen, u.a. im Animationsfilm von Walt Disney (von 1937), in denen Schneewittchen durch einen Kuss erlöst wird. Diese weiter verbreitete Fassung wird in *Snow White and the Huntsman*, abgeändert aufgegriffen.

Schließlich begehrt Snow White gegen die böse Königin auf und schafft es, sie zu töten. Im Märchen tanzt die Königin in heißen eisernen Pantoffeln bis in den Tod, im Film stirbt sie durch Snow Whites Hand. Letztendlich erhält sie in beiden Erzählungen ihre gerechte Strafe, das Happy End wird erfüllt, allerdings mit einem weiteren Unterschied. In *Schneewittchen* heiratet die Prinzessin ihren Prinzen, Snow White hingegen wird zur alleinigen Königin gekrönt, ob und wen sie heiratet bleibt offen.

Der Vergleich hat gezeigt, dass viele der originalen Märchenfiguren und Schemata zwar im Film zu finden, aber meist verändert sind und die Charaktere in anderer Konstellation zueinander stehen. Dennoch sind durchaus Gemeinsamkeiten zu erkennen, da auch hier mit weithin bekannten Elementen gearbeitet wird. Prägende Motive wie die drohende Gefahr durch die böse Königin, die Verschonung durch den Jäger, die Vergiftung durch den Apfel, der daraus resultierende Todesschlaf und die Hilfe der Zwerge lassen den Rezipienten sofort an das Märchen *Schneewittchen* denken. Es ist deutlich zu erkennen, dass der Film die Archetypen und groben Bausteine des Märchens aufgreift. Diese werden allerdings, für den Film typisch, ausgebaut und bekommen eine ausgeprägte Tiefengliederung. Ein Beispiel dafür, dass die Figuren nicht, wie im Märchen, flächenhaft angelegt sind zeigt sich darin, dass alle Charaktere Namen haben, sogar jeder einzelne Zwerg.

4 Ergebnisse der Vergleiche

Die Vergleiche haben gezeigt, dass die in Kapitel 2.2.1 und 2.2.2 festgelegten Prototypen und Schemata, sowohl in den Märchen, als auch in den jeweiligen Filmen zu finden sind. In den Filmen sind Situationen und Figuren dazu erfunden worden, um die Narration komplexer gestalten zu können. Dabei werden die Märchenfiguren und Schemata zum Teil stark angepasst und verändert, dennoch ist eine Zuordnung, wie in den Originalen, möglich. Auffällig war, dass vor allem kennzeichnende und prägende Motive aus den originalen Märchen verwendet werden, die dem Rezipienten meist bekannt sind. Beispiele hierfür sind in *Schneewittchen* der vergiftete Apfel, die sieben Zwerge eine böse Königin mit ihrem Zauberspiegel und das Mädchen mit weißer Haut, roten Lippen und schwarzem Haar. Diese Aspekte werden bewusst in den Film mit eingebaut. Der Rezipient kann hier sofort den Bogen zu dem Märchen *Schneewittchen* schlagen, da ihm die Motive vertraut sind. Genau so verhält es sich mit *Hänsel und Gretel*: Geschwisterpaar alleine im Wald, Pfefferkuchenhaus, Hexe verbrennt im Ofen und bei *Dornröschen*: Fluch, hübsches Mädchen, Stich an einer Spindel und der Kuss des Erwachens. Diese Motive konnten im vornherein nicht allgemein für alle Märchen festgelegt werden, da jede Geschichte eigene prägende Merkmale aufweist. Sie sind ebenso wie die Archetypen ausschlaggebend dafür, dass der Rezipient das richtige Märchen zum Film kombinieren kann.

Es kann durchaus gesagt werden, dass eine Modernisierung der Prototypen und Schemata vorgenommen wurde. Dies erfolgte vor allem dadurch, dass die Märchen in ein anderes, moderneres Medium transferiert worden sind. Dabei ist allerdings viel von den originalen Märchen verloren gegangen, denn sie bilden lediglich den Rahmen für die Filme. Ebenso verhält es sich mit ihren Eigenschaften. Das typische Merkmal der Flächenhaftigkeit wird im Film zum Beispiel nicht berücksichtigt, da genug Zeit und Raum ist, den Rezipienten die Figuren ausführlich kennen lernen zu lassen. Des Weiteren wird die Eindimensionalität durch eine ausgeprägte Tiefengliederung ersetzt, wodurch die Handlungsstränge und Figurenkonstellationen wesentlich komplexer werden, was die Prototypen und Schemata einschließt. Von Modernisierung kann auch dahingehend gesprochen werden, dass neue Werte der heutigen Zeit, zum Beispiel, dass Liebe nicht nur zwischen Mann und Frau besteht, mit aufgegriffen und in die Märchen mit eingebaut werden.

5 Fazit und Ausblick

Ausgangspunkt dieser Arbeit sind die theoretischen Grundlagen des europäischen Volksmärchens und die daraus herausgearbeiteten prototypischen Märchenfiguren und Schemata. Diese stellen die Basis für die Vergleiche zwischen drei ausgewählten Filmbeispielen mit ihren originalen Märchen dar. Generell ist es schwierig einen Vergleich zwischen zwei unterschiedlichen Medien zu ziehen, da bei einem solchen Medienwechsel häufig einiges vom Original verloren geht. Dennoch konnte durch die Festlegung bestimmter Parameter eine Basis gelegt werden, anhand derer es möglich war, die Beispiele miteinander zu vergleichen und festzustellen, ob eine Modernisierung derer vorliegt.

Die zu untersuchenden Filme stammen von großen, weltweit sehr erfolgreichen, Filmproduktionsfirmen aus Amerika. Seit der Entstehung der milliardenschweren Filmindustrie in Hollywood, ist dort eine eigene Dramaturgie entstanden. Drehbücher aus ebener Schablone sind mehr oder weniger eine Garantie, dass die Filme gut bei den Rezipienten ankommen. Die Heldenreise, welche in der Dramaturgie behandelt wird, stimmt in vielen Punkten mit den Eigenschaften von Märchen überein, daher war es unausweichlich, dass Hollywood die Märchen für sich entdeckt.

Nachdem die literarischen Vorlagen, welche allesamt zu den bekanntesten Märchen der Brüder Grimm zählen, auf die Prototypen und Schemata untersucht worden sind, kann ein Vergleich mit den jeweiligen Filmen statt finden. Hierbei hat sich gezeigt, dass die Märchen bei allen drei Beispielen nur den Rahmen bilden oder wie in *Hänsel und Gretel: Hexenjäger* lediglich als Vorgeschichte zum eigentlichen Film dienen. Trotzdem können die zuvor festgelegten Archetypen, wenn auch teilweise abgeändert und gekürzt, erkannt werden. Zusätzlich zu den definierten Parametern werden in den Filmen bestimmte, prägende Motive aus den Geschichten aufgegriffen, die in dem hiesigen Kulturraum für das jeweilige Märchen weithin bekannt sind. Durch diese Kombination ist es möglich, dass der Rezipient den Zusammenhang zwischen literarischer Vorlage und Film erkennen kann.

Diese Arbeit hat sich mit der Frage befasst, ob eine Modernisierung der Prototypen und Schemata in aktuellen Hollywood-Verfilmungen vorgenommen wurde und inwieweit sich diese auf die Märchen auswirkt. Es wurde festgestellt, dass sich diese vor allem durch den Transfer in ein anderes Medium vollzog. Die Eigenschaften des Films, mit seiner Vielfalt an Möglichkeiten der Gensichtenerzählung, führen automatisch zu

einer Modernisierung. Die Märchen werden dabei auf ihre elementaren und charakterisierenden Eigenschaften beschränkt. Diese werden so in die Handlung des Films eingebaut, dass der Rezipient über die gesamte Zeit des Films den Bogen zum Märchen schlagen kann. Bei dem Filmbeispiel *Maleficent - Die dunkle Fee* wurde der Schwerpunkt auf die eigentliche böse Fee gelegt, komplett gegensätzlich zum Original *Dornröschen*. Dennoch werden Motive, Prototypen und Schemata verwendet, die der Rezipient eindeutig mit dem originalen Märchen in Verbindung bringen kann.

Für die nächsten Jahre ist der zweite Teil von *Hänsel und Gretel: Hexenjäger* geplant, sowie ein Prequel von *Snow White and the Huntsman*. Das Fernsehen ist mittlerweile ebenfalls auf die fabelhaften Geschichten gestoßen und hat schon erfolgreiche, auf Märchen basierende, TV-Serien hervor gebracht. Neben denen in dieser Arbeit betrachteten Märchen gibt es noch viele weitere magische Geschichten, die in Zukunft adaptiert und interpretiert werden können.

Diese Arbeit hat gezeigt, dass Märchen auch nach 200 Jahren noch immer sehr aktuell sind. Mündlich überliefert, wandelten sie sich über die Schriftlichkeit der Neuzeit bis in die filmische Darstellung des 20./21. Jahrhunderts und blieben im Kern doch immer Gleich. Schlussendlich kann davon ausgegangen werden, dass Märchen ein ewig währendes Phänomen menschlicher Gesellschaftsstrukturen sein werden. Die Einfachheit der Prototypen ermöglicht eine so differenzierte Wandelbarkeit, dass sie in jeder Zeit, Kultur und vor allem in jeder medialen Darstellungsform produziert und reproduziert werden können.

Literaturverzeichnis

Buchquellen

GRIMM, Wilhelm und Jacob: *Grimms Märchen. Kinder- und Hausmärchen, gesammelt durch die Brüder Grimm. Gesamtausgabe mit Holzschnitten von Ludwig Richter.* Dörfner Verlag, Eggolsheim, 1819

GUTJAHR, Doris: *Schneewittchen und Snow White. Modernisierung prototypischer Märchenfiguren und Schemata in der Serie Once upon a time.* GRIN Verlag GmbH, Norderstedt 2013

HEIDTMANN, Horst: *Medienadaptionen von Volksmärchen.* In: Franz/Kahn 2000

LÜTHI, Max: *Es war einmal... Vom Wesen des europäischen Volksmärchens.* 8. Auflage, Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen 1998

LÜTHI, Max: *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen.* 4. erweiterte Auflage. Franke Verlag, München 1974

LÜTHI, Max: *Märchen.* In: Sammlung Metzler Band 16. *Realien zur Literatur.* 9. Auflage, Verlag J.B. Metzler, Stuttgart 1996

PÖGE-ALDER, Katrin: *Märchenforschung. Theorien, Methoden, Interpretationen.* 2. Auflage, Narr Verlag, Tübingen 2011

SCHMITT, Christoph: *Mündliches und mediales Erzählen. Klischees zum Phänomen filmischer Märchenbearbeitung.* In: Kurt Franz und Walter Kahn (Hrsg.): *Märchen - Kinder - Medien : Beiträge zur medialen Adaption von Märchen und zum didaktischen Umgang,* Schneider-Verlag, Baltmannsweiler 2000

SEITZ, Gabriele: *Die Brüder Grimm. Leben - Werk - Zeit.* Winkler Verlag München, München 1984

WAGNER, Marietheres: *Prinzip Hollywood. Wie Dramaturgie unser Denken bestimmt.* Midas Management Verlag AG, St. Gallen, Zürich 2014

Internetquellen

http://www.wulfmansworld.com/Die_besten_Filme/2014/Erfolgreichste_Filme_2014_weltweit [Stand: 09.07.2015]

MOMMSEN, Eva (2014): *Hollywood – Mythos und Realität.* URL: http://www.planetwissen.de/laender_leute/usa/los_angeles/hollywood.jsp [Stand: 24.06.2015]

o.V. - Märchenatlas. URL: www.maerchenatlas.de [Stand: siehe Fußnoten]

o.V. - Märchenhelden und Fabelwesen: *Zwerge und Gnome*. URL: <http://www.maerchenhelden.de/zwerg.php> [Stand: 29.06.2015]

o.V. - Artikelmagazin: *Die Heldenreise: Wie Hollywood funktioniert – Dramaturgie nach Schema F*. URL: <http://www.artikelmagazin.de/lifestyle/unterhaltung/wie-hollywood-funktioniert-dramaturgie-nach-schema-f.html> [Stand: 01.07.2015]

o.V. - Insidekino: *Die 100 umsatzstärksten Filme aller Zeiten*. URL: <http://www.insidekino.com/TOPOderFLOP/Global.htm> [Stand: 30.06.2015]

REINEMER, Daniel (2011): *Mit Rapunzel und Dornröschen gestärkt durchs Leben gehen. Vom Wesen und der Bedeutung der Märchen*. URL: http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/24_2011_1/reinemer.pdf [Stand: 25.05.2015]

STANGENBERGER, R.: *Ludwig Bechstein*. URL: <http://www.arnstadt.de/index.php?structureID=19> [Stand: 09.07.2015]

SUBERS, Ray (2014): *Weekend Report 'Maleficent' Casts Box Office Spell, 'Million Ways' Dies*. URL: <http://www.boxofficemojo.com/news/?id=3851&p=.htm> [Stand: 08.07.2015]

Medienquellen

Columbus, Chris; Cuarón, Alfonso; Newell, Mike; Yates, David (Regie), *Harry Potter Teil 1-7*, USA

Hardtwicke, Catherine; Weitz, Chris; Slade, David; Condon, Bill (Regie), *Twilight Saga*, USA

Sanders, Rupert (Regie) 2012. *Snow White and the Huntsman*. USA

Stromberg, Robert (Regie) 2014. *Maleficent - Die dunkle Fee*. USA

Wirkola, Tommy (Regie) 2013. *Hänsel und Gretel: Hexenjäger*. USA

Anlagen

Anlage 1:	Das Märchen Dornröschen	XIII
Anlage 2:	Das Märchen Hänsel und Gretel	XV
Anlage 3:	Das Märchen Sneewittchen	XIX
Anlage 4:	Tabelle der Prototypen & Schemata in Maleficent	XXV
Anlage 5:	Tabelle der Prototypen & Schemata in Hänsel und Gretel: Hexenjäger	XXVI
Anlage 6:	Tabelle der Prototypen & Schemata in Snow White and the Huntsman	XXVII

Anlage 1: Das Märchen *Dornröschen*

Vor Zeiten war ein König und eine Königin, die sprachen jeden Tag „ach, wenn wir doch ein Kind hätten!“ und kriegten immer keins. Da trug sich zu, als die Königin einmal im Bade saß, daß ein Frosch aus dem Wasser ans Land kroch und zu ihr sprach „dein Wunsch wird erfüllt werden, ehe ein Jahr vergeht, wirst du eine Tochter zur Welt bringen.“ Was der Frosch gesagt hatte, das geschah und die Königin gebar ein Mädchen, das war so schön, daß der König vor Freude sich nicht zu lassen wusste und ein großes Fest anstellte. Er ladete nicht bloß seine Verwandte, Freunde und Bekannte, sondern auch die weisen Frauen dazu ein, damit sie dem Kind hold gewogen wären. Es waren dreizehn in seinem Reiche, weil er aber nur zwölf goldene Teller hatte, von welchen sie essen sollten, so mußte eine von ihnen daheim bleiben. Das Fest ward mit aller Pracht gefeiert, und als es zu Ende war, beschenkten die weisen Frauen das Kind mit ihren Wundergaben: die eine mit Tugend, die andere mit Schönheit, die dritte mit Reichtum, und so mit allem, was auf der Welt zu wünschen ist. Als elfe ihre Sprüche eben getan hatten, trat plötzlich die dreizehnte herein. Sie wollte sich dafür rächen, daß sie nicht eingeladen war, und ohne jemand zu grüßen oder nur anzusehen, rief sie mit lauter Stimme „die Königstochter soll sich in ihrem fünfzehnten Jahr an einer Spindel stechen und tot hinfallen.“ Und ohne ein Wort weiter zu sprechen, kehrte sie sich um und verließ den Saal. Alle waren erschrocken, da trat die zwölfte hervor, die ihren Wunsch noch übrig hatte, und weil sie den bösen Spruch nicht aufheben, sondern nur mildern konnte, so sagte sie „es soll aber kein Tod sein, sondern ein hundertjähriger tiefer Schlaf, in welchen die Königstochter fällt.“

Der König, der sein liebes Kind vor dem Unglück gern bewahren wollte, ließ den Befehl ausgehen, daß alle Spindeln im ganzen Königreich verbrannt werden. An dem Mädchen aber wurden die Gaben der weisen Frauen sämtlich erfüllt, denn es war so schön, sittsam, freundlich und verständig, daß es jedermann, er es ansah, lieb haben mußte. Es geschah, daß an dem Tage, wo es gerade fünfzehn Jahre alt ward, der König und die Königin nicht im Haus waren, und das Mädchen ganz allein im Schloß zurückblieb. Da ging es allerorten herum, besah Stuben und Kammern, wie es Lust hatte, und kam endlich auch an einen alten Turm. Es stieg die enge Wendeltreppe hinauf, und gelangte zu einer kleinen Türe. In dem Schloß steckte ein verrosteter Schlüssel, und als es umdrehte, sprang die Tür auf, und saß da in einem kleinen Stübchen eine alte Frau mit einer Spindel und spann emsig ihren Flachs. „Guten Tag du altes Mütterchen“, sprach die Königstochter, „was machst du da?“ „Ich spinne“, sagte die Alte und nickte mit dem Kopf. „Was ist das für ein Ding, das so lustig herumspringt?“ sprach das Mädchen, nahm die Spindel und wollte auch spinnen. Kaum hatte sie aber die Spindel angerührt, so ging der Zauberspruch in Erfüllung und sie stach sich damit in den Finger.

In dem Augenblick aber, wo sie den Stich empfand, fiel sie auf das Bett nieder, das da stand, und lag in einem tiefen Schlaf. Und dieser Schlaf verbreitete sich über das ganze Schloß: der König und die Königin, die eben hereingekommen waren und in den Saal getreten waren, fingen an einzuschlafen, und der ganze Hofstaat mit ihnen. Da schliefen auch die Pferde im Stall, die Hunde im Hofe, die Tauben auf dem Dache, die Fliegen an der Wand, ja, das, Feuer,

das auf dem Herde flackerte ward still, ward still und schlief ein, und der Braten hörte auf zu brutzeln, und der Koch, der den Küchenjungen, weil er etwas versehen hatte, an den Haaren ziehen wollte, ließ ihn los und schlief. Und der Wind legte sich, und auf den Bäumen vor dem Schloß regte sich kein Blättchen mehr.

Rings um das Schloß aber begann eine Dornenhecke zu wachsen, die jedes Jahr höher ward, und endlich das ganze Schloß umzog und darüber hinauswuchs, daß gar nichts mehr davon zu sehen war, selbst nicht die Fahne auf dem Dach. Es ging aber eine Sage in dem Land von dem schönen schlafenden Dornröschen, denn so ward die Königstochter genannt, also daß von Zeit zu Zeit Königssöhne kamen und durch die Hecke in das Schloß dringen wollten. Es war ihnen aber nicht möglich, denn die Dornen, als hätten sie Hände, hielten fest zusammen, und die Jünglinge blieben darin hängen, konnten sich nicht wieder losmachen und starben eines jämmerlichen Todes. Nach langen Jahren kam wieder einmal ein Königssohn in das Land, und hörte, wie ein alter Mann von der Dornhecke erzählte, es sollte ein Schloß dahinter stehen, in welchem eine wunderschöne Königstochter, Dornröschen genannt, schon seit hundert Jahren schlief, und mit ihr schlief der König und die Königin und der ganze Hofstaat. Er wußte auch von seinem Großvater, daß schon viele Königssöhne gekommen wären und versucht hätten, durch die Dornenhecke zu dringen, aber sie wären darin hängen geblieben und eines traurigen Todes gestorben. Da sprach der Jüngling „ich fürchte mich nicht, ich will hinaus und das schöne Dornröschen sehen.“ Der gute Alte mochte ihm abraten, wie er wollte, er hörte nicht auf seine Worte.

Nun waren aber gerade die hundert Jahre verflossen, und der Tag war gekommen, wo Dornröschen wieder erwachen sollte. Als der Königssohn sich der Dornenhecke näherte, waren es lauter große schöne Blumen, die taten sich von selbst auseinander und ließen ihn unbeschädigt hindurch, und hinter ihm taten sie sich wieder als Hecke zusammen. Im Schloßhof sah er die Pferde und scheckigen Jagdhunde liegen und schlafen, auf dem Dach saßen die Tauben und hatten das Köpfchen unter den Flügel gesteckt. Und als er ins Haus kam, schliefen die Fliegen an der Wand, der Koch in der Küche hielt noch die Hand, wollte er den Jungen anpacken, und die Magd saß vor dem schwarzen Huhn, das sollte gerupft werden. Da ging er weiter und sah im Saale den ganzen Hofstaat liegen und schlafen, und oben bei dem Throne lag der König und die Königin. Da ging er noch weiter, und alles war so still, daß einer seinen Atem hören konnte, und endlich kam er zu dem Turm und öffnete die Türe zu der kleinen Stube, in welcher Dornröschen schlief. Da lag es und war so schön, daß er die Augen nicht abwenden konnte, und er bückte sich und ihm einen Kuß. Wie er es mit dem Kuß berührt hatte, schlug Dornröschen die Augen auf, erwachte, und blickte ihn ganz freundlich an. Da gingen sie zusammen herab, und der König erwachte und die Königin und der ganze Hofstaat, und sagen einander mit großen Augen an. Und die Pferde im Hof standen auf und rüttelten sich: die Jagdhunde sprangen und wedelten: die Tauben auf dem Dache zogen das Köpfchen unterm Flügel hervor, sahen umher und flogen ins Feld: die Fliegen an den Wänden krochen weiter: das Feuer in der Küche erhob sich, flackerte und kochte das Essen: der Braten fing wieder an zu brutzeln: und der Koch gab dem Jungen eine Ohrfeige, daß er schrie: und die Magd rupfte das Huhn fertig. Und da wurde

die Hochzeit des Königssohns mit dem Dornröschen in aller Pracht gefeiert, und sie lebten vergnügt bis an ihr Ende.⁸⁵

Anlage 2: Das Märchen *Hänsel und Gretel*

Vor einem großen Walde wohnte ein armer Holzhacker mit seiner Frau und seinen zwei Kindern; das Bübchen hieß Hänsel und das Mädchen Gretel. Er hatte wenig zu beißen und zu brechen, und einmal, als große Teuerung ins Land kam, konnte er auch das täglich Brot nicht mehr schaffen. Wie er sich nun abends im Bette Gedanken machte und sich vor Sorgen herumwälzte, seufzte er und sprach zu seiner Frau „was soll aus uns werden? Wie können wir unsere armen Kinder ernähren, da wir für uns selbst nichts mehr haben?“ „Weißt du was, Mann,“ antwortete die Frau, „wir wollen morgen in aller Frühe die Kinder hinaus in den Wald führen, wo er am dicksten ist: da machen wir ihnen ein Feuer an und geben jedem noch ein Stückchen Brot, dann gehen wir an unsere Arbeit und lassen sie allein. Sie finden den Weg nicht nach Haus und wir sind sie los.“ „Nein, Frau,“ sagte der Mann, „das tue ich nicht; wie sollt ichs übers Herz bringen, meine Kinder im Walde alleine zu lassen, die wilden Tiere würden bald kommen und sie zerreißen.“ „Oh du Narr,“ sagte sie, „dann müssen wir alle viere Hungers sterben, du kannst nur die Bretter für die Säрге hobeln,“ und ließ ihm keine Ruhe, bis er einwilligte. „Aber die armen Kinder dauern mich doch,“ sagte der Mann.

Die zwei Kinder hatten vor Hunger auch nicht einschlafen können und hatten gehört, was die Stiefmutter zum Vater gesagt hatte. Gretel weinte bittere Tränen und sprach zu Hänsel „nun ist um uns geschehen.“ „Still, Gretel,“ sprach Hänsel, „gräme dich nicht, ich will uns schon helfen.“ Und als die Alten eingeschlafen waren, stand er auf, zog sein Röcklein an, machte die Untertüre auf und schlich sich hinaus. Da schien der Mond ganz helle, und die weißen Kieselsteine, die vor dem Haus lagen, glänzten wie lauter Batzen. Hänsel bückte sich und steckte so viel in sein Rocktäschlein, als nur hinein wollten. Dann ging er wieder zurück, sprach zu Gretel „sei getrost, liebes Schwesterchen, und schlaf nur ruhig ein, Gott wird uns nicht verlassen,“ und legte sich wieder in ein Bett.

Als der Tag anbrach, noch ehe die Sonne aufgegangen war, kam schon die Frau und weckte die beiden Kinder, „steht auf, ihr Faulpelzer, wir wollen in den Wald gehen und Holz holen.“ Dann gab sie jedem ein Stückchen Brot und sprach „da habt ihr etwas für den Mittag, aber eßt nicht vorher auf, weiter kriegt ihr nichts.“ Gretel nahm das Brot unter die Schürze, weil Hänsel die Steine in der Tasche hatte. Danach machten sie sich alle zusammen auf den Weg nach dem Wald. Als sie ein Weilchen gegangen waren, stand Hänsel still und guckte nach dem Haus zurück und tat das wieder und wieder. Der Vater sprach „Hänsel, was guckst du da und bleibst zurück, hab acht und vergiß deine Beine nicht.“ „Ach Vater,“ sagte Hänsel, „ich sehe nach meinem weißen Kätzchen, das sitzt oben auf dem Dach und will mir Ade sagen.“ Die Frau sprach „Du Narr, das ist dein Kätzchen nicht, das ist die Morgensonne die auf den Schornstein

⁸⁵ GRIMM, Wilhelm und Jacob: *Grimms Märchen. Kinder- und Hausmärchen, gesammelt durch die Brüder Grimm. Gesamtausgabe mit Holzschnitten von Ludwig Richter*. Dörfner Verlag, Eggolsheim, 1819, S. 180

scheint.“ Hänsel aber hatte nicht nach dem Kätzchen gesehen, sondern immer einen von den blanken Kieselsteinen aus seiner Tasche auf den Weg geworfen. Als sie mitten in den Wald gekommen waren, sprach der Vater „nun sammelt Holz, ihr Kinder, ich will ein Feuer anmachen, damit ihr nicht friert.“ Hänsel und Gretel trugen Reisig zusammen, einen kleinen Berg hoch. Das Reisig ward angezündet, und als die Flamme recht hoch brannte, sagte die Frau „nun legt euch ans Feuer Kinder, und ruht euch aus, wir gehen in den Wald und hauen Holz. Wenn wir fertig sind, kommen wir wieder und holen euch ab.“

Hänsel und Gretel saßen am Feuer, und als der Mittag kam, aß jedes ein Stücklein Brot. Und weil sie die Schläge der Holzaxt hörten, so glaubten sie, ihr Vater wäre in der Nähe. Es war aber nicht die Holzaxt, es war ein Ast, den er an einen dürren Baum gebunden hatte, und den der Wind hin- und herschlug. Und als sie so lange gesessen hatten, fielen ihnen die Augen vor Müdigkeit zu, und sie schliefen fest ein. Als sie endlich erwachten, war es schon finstere Nacht. Gretel fing an zu weinen und sprach „wie sollen wir nun aus dem Wald kommen!“ Hänsel aber tröstete sie, „wart nur ein Weilchen ab, bis der Mond aufgegangen ist, dann wollen wir den Weg schon finden.“ Und als der volle Mond aufgestiegen war, so nahm Hänsel sein Schwesterchen an der Hand und ging den Kieselsteinen nach, die schimmerten wie neu geschlagene Batzen und zeigten ihnen den Weg. Sie gingen die ganze Nacht hindurch und kamen bei anbrechendem Tag wieder zu ihres Vaters Haus. Sie klopfen an die Tür, und als die Frau aufmachte und sag, daß es Hänsel und Gretel war, sprach sie „ihr bösen Kinder, was habt ihr so lange im Walde geschlafen, wir haben geglaubt, ihr wolltet gar nicht wiederkommen.“ Der Vater aber freute sich, denn es war im zu Herzen gegangen, daß er sie so allein zurückgelassen hatte.

Nicht lange danach war wieder Not in allen Ecken, und die Kinder hörten wie die Mutter nachts im Bette zu dem Vater sprach „alles ist wieder aufgezehrt, wir haben noch einen halben Laib Brot, hernach hat das Lied ein Ende. Die Kinder müssen fort, wir wollen sie tiefer in den Wald hineinführen, damit sie den Weg nicht wieder herausfinden; es ist sonst keine Rettung für uns.“ Dem Mann fiels schwer aufs Herz und er dachte „es wäre besser, daß du den letzten Bissen mit deinen Kindern teilst.“ Aber die Frau hörte auf nichts, was er sagte, schalt ihn und machte ihm Vorwürfe. Wer A sagt muss auch B sagen, und weil er das erstemal nachgegeben hatte, so musste er es auch zum zweitenmal.

Die Kinder waren aber noch wach gewesen und hatten das Gespräch mit angehört. Als die Alten schliefen, stand Hänsel wieder auf, wollte hinaus und Kieselsteine auflesen wie das vorigemal, aber die Frau hatte die Tür verschlossen, und Hänsel konnte nicht hinaus. Aber er tröstete sein Schwesterchen und sprach „weine nicht, Gretel, und schlaf nur ruhig, der liebe Gott wird uns schon helfen.“

Am frühen Morgen kam die Frau und holte die Kinder aus dem Bette. Sie erhielten ihr Stückchen Brot, das war aber noch kleiner als das vorigemal. Auf dem Wege nach dem Wald bröckelte es Hänsel in der Tasche, stand oft still und warf ein Bröcklein auf die Erde. „Hänsel, was stehst du und guckst dich um,“ sagte der Vater, „geh deiner Wege.“ „Ich sehe nach meinem Täubchen, das sitzt auf dem Dache und will mir Ade sagen,“ antwortete Hänsel. „Narr,“ sagte

die Frau, „das ist dein Täubchen nicht, das ist die Morgensonne die auf den Schornstein oben scheint.“ Hänsel aber warf nach und nach alle Bröcklein auf den Weg.

Die Frau führte die Kinder noch tiefer in den Wald, wo sie ihr Lebtage noch nicht gewesen waren. Da ward wieder ein großes Feuer angemacht, und die Mutter sagte „bleibt nur da sitzen, ihr Kinder, und wenn ihr müde seid, könnt ihr ein wenig schlafen: wir gehen in den Wald und hauen Holz, und abends, wenn wir fertig sind, kommen wir und holen euch ab.“ Als es Mittag war, teilte Gretel ihr Brot mit Hänsel, der sein Stück auf den Weg gestreut hatte. Dann schliefen sie ein, und der Abend verging, aber niemand kam zu den armen Kindern. Sie erwachten erst in finsterner Nacht, und Hänsel tröstete sein Schwesterchen und sagte „wart nur, Gretel, bis der Mond aufgeht, dann werden wir die Brotbröcklein sehen, die ich ausgestreut habe, die zeigen uns den Weg nach Haus.“ Als der Mond kam, machten sie sich auf, aber sie fanden keine Bröcklein mehr, denn die viel tausend Vögel, die im Walde und im Felde umherflogen, die hatten sie weggepickt. Hänsel sagte zu Gretel „wir werden den Weg schon finden,“ aber sie fanden ihn nicht. Sie gingen die ganze Nacht und noch einen Tag von Morgen bis Abend, aber sie kamen aus dem Wald nicht heraus, und waren so hungrig, denn sie hatten nichts als die paar Beeren, die auf der Erde standen. Und weil sie so müde waren, daß die Beine sie nicht mehr tragen wollten, so legten sie sich unter einen Baum und schliefen ein.

Nun wars schon der dritte Morgen, daß sie ihres Vaters Haus verlassen hatten. Sie fingen wieder an zu gehen, aber sie gerieten immer tiefer in den Wald, und wenn nicht bald Hilfe kam, so mußten sie verschmachten. Als es Mittag war, sahen sie ein schönes schneeweißes Vöglein auf einem Ast sitzen, das sang so schön, daß sie stehen blieben und ihm zuhörten. Und als es fertig war, schwang es seine Flügel und flog vor ihnen her, und sie gingen ihm nach, bis sie zu einem Häuschen gelangten, auf dessen Dach es sich setzte, und als sie ganz nah herankamen, so sahen sie, daß das Häuslein aus Brot gebaut war und mit Kuchen gedeckt; aber die Fenster waren von hellem Zucker. „Da wollen wir uns dran machen,“ sprach Hänsel, „und eine gesegnete Mahlzeit halten. Ich will ein Stück vom Dach essen, Gretel, du kannst von dem Fenster essen, das schmeckt süß.“ Hänsel reichte in die Höhe und brach sich ein wenig vom Dach ab, um zu versuchen wie es schmeckte, und Gretel stellte sich an die Scheiben und knusperte daran. Da rief eine feine Stimme aus der Stube heraus

„knusper, knusper, kneischen,
wer knuspert an meinem Häusschen?“

Die Kinder antworteten

„der Wind, der Wind
das himmlische Kind,“

und aßen weiter, ohne sich irre machen zu lassen. Hänsel, dem das Dach sehr gut schmeckte, riß sich ein großes Stück davon herunter, und Gretel stieß eine ganze runder Fensterscheibe heraus, setzte sich nieder und tat sich wohl damit. Da ging auf einmal die Türe auf, und eine steinalte Frau, sie sich auf eine Krücke stützte, kam herausgeschlichen. Hänsel und Gretel er-

schraken so gewaltig, daß sie fallen ließen, was sie in den Händen hielten. Die Alte aber wackelte mit dem Kopfe und sprach „ei, ihr lieben Kinder, wer hat euch hierher gebracht? Kommt nur herein und bleibt bei mir, es geschieht euch kein Leid.“ Sie faßte beide an der Hand und führte sie in ihr Häuschen. Da ward gutes Essen aufgetragen, Milch, Pfannkuchen mit Zucker, Äpfel und Nüsse. Hernach wurden zwei schöne Bettlein weiß gedeckt, und Hänsel und Gretel legten sich hinein und meinten, sie wären im Himmel.

Die Alte hatte sich nur so freundlich angestellt, sie war aber eine böse Hexe, die den Kindern auflauerte, und hatte das Brothäuslein bloß gebaut, um sie herbeizulocken. Wenn eins in ihre Gewalt kam, so machte sie es tot, kochte es und aß es, und das war ihr Festtag. Die Hexen haben rote Augen und können nicht weit sehen, aber sie haben eine feine Witterung, wie die Tiere, und merkens, wenn Menschen herankommen. Als Hänsel und Gretel in ihre Nähe kamen, da lachte sie boshaft und sprach höhnisch „die habe ich, die sollen mir nicht wieder entweichen.“ Frühmorgens, ehe die Kinder erwacht waren, stand sie schon auf, und als sie beide so lieblich ruhen sah, mit den vollen roten Backen, so murmelte sie vor sich hin „das wird ein guter Bissen werden.“ Da packte sie Hänsel mit ihrer dünnen Hand und trug ihn in einen kleinen Stall und sperrte ihn mit einer Gittertüre ein: er mochte schreien wie er wollte, es half ihm nichts. Dann ging sie zu Gretel, rüttelte sie wach und rief „steh auf, Faulenzerin, trag Wasser und koch deinem Bruder etwas Gutes, der sitzt draußen im Stall und soll fett werden. Wenn er fett ist, so will ich ihn essen.“ Gretel fing bitterlich an zu weinen, aber es war alles vergeblich, sie mußte tun, was die böse Hexe verlangte.

Nun ward dem armen Hänsel das beste Essen gekocht, aber Gretel bekam nichts als Krebschalen. Jeden Morgen schlich die Alte zu dem Ställchen und rief „Hänsel, streck deine Finger heraus, damit ich fühle, ob du bald fett bist.“ Hänsel streckte ihr aber ein Knöchlein heraus, und die Alte, die trübe Augen hatte, konnte es nicht sehen, und meinte es wären Hänsels Finger, und wunderte sich, daß er gar nicht fett werden wollte. Als vier Wochen herum waren und Hänsel immer mager blieb, da übernahm sie die Ungeduld, und sie wollte nicht länger warten. „Heda, Gretel“, rief sie dem Mädchen zu, „sei flink und trag Wasser: Hänsel mag fett oder mager sein, morgen will ich ihn schlachten und kochen.“ Ach, wie jammerte das arme Schwesterchen, als es das Wasser tragen mußte, und wie flossen ihm die Tränen über die Backen herunter! „Lieber Gott, hilf uns doch“, rief sie aus, „hätten uns nur die wilden Tiere im Wald gefressen, so wären wir doch zusammen gestorben.“ „Spar nur dein Geblärre“, sagte die Alte, „es hilft dir alles nichts.“

Frühmorgens musste Gretel heraus, den Kessel mit Wasser aufhängen und Feuer anzünden. „Erst wollen wir ihn backen“, sagte die Alte, „ich habe den Backofen schon eingeheizt und den Teig geknetet!“ Sie stieß das arme Gretel hinaus zu dem Backofen, aus dem die Feuerflammen schon herausschlügen. „Kriech hinein“, sagte die Hexe, „und sieh zu, ob recht eingeheizt ist, damit wir das Brot hineinschießen können.“ Und wenn Gretel darin war, wollte sie den Ofen zumachen, und Gretel sollte darin braten, und dann wollte sie auch aufessen. Aber Gretel merkte, was sie im Sinn hatte, und sprach „ich weiß nicht, wie ichs machen soll; wie komm ich da hin-

ein?“ „Du dumme Gans“, sagte die Alte, „die Öffnung ist groß genug, siehst du wohl, ich könnte selbst hinein“, krabbelte heran und steckte den Kopf in den Backofen. Da gab ihr Gretel einen Stoß, daß sie weit hineinfuhr, machte die eiserne Tür zu und schob den Riegel vor. Hu! Da fing sie an zu heulen, ganz grauselig; aber Gretel lief fort, und die gottlose Hexe mußte elendiglich verbrennen.

Gretel aber lief schnurstracks zum Hänsel, öffnete sein Ställchen und rief „Hänsel, wir sind erlöst, die alte Hexe ist tot!“ Da sprang Hänsel heraus, wie ein Vogel aus dem Käfig, wenn ihm die Türe aufgemacht wird. Wie haben sie sich gefreut, sind sich um den Hals gefallen, sind herumgesprungen und haben sich geküßt! Und weil sie sich nicht mehr zu fürchten brauchten, so gingen sie ins Haus der Hexe hinein, da standen in allen Ecken Kasten mit Perlen und Edelsteinen. „Die sind noch besser als Kieselsteine“, sagte Hänsel und steckte in seine Taschen, was hinein wollte, und Gretel sagte „ich will auch etwas mit nach Hause bringen“, und füllte sich sein Schürzchen voll. „Aber jetzt wollen wir fort“, sagte Hänsel, „damit wir aus dem Hexenwald herauskommen.“ Als sie aber ein paar Stunden gegangen waren, gelangten sie an ein großes Wasser. „Wir können nicht hinüber“, sprach Hänsel, „ich seh keinen Steg und keine Brücke.“ „Hier fährt auch kein Schiffchen“, antwortete Gretel, „aber da schwimmt eine weiße Ente, wenn ich die bitte, so hilft sie uns hinüber.“ Da rief sie

„Entchen, Entchen,
da steht Gretel und Hänsel.
Kein Steg und keine Brücke,
nimm uns auf deinen weißen Rücken.“

Das Entchen kam auch heran, und Hänsel setzte sich auf und bat sein Schwesterchen, sich zu ihm zu setzen. „Nein“, antwortete Gretel, „es wird dem Entchen zu schwer, es soll uns nacheinander hinüber bringen.“ Das tat das gute Tierchen, und als sie glücklich drüber waren und ein Weilchen fortgingen, da kam ihnen der Wald immer bekannter und immer bekannter vor, und endlich erblickten sie von weitem ihres Vaters Haus. Da fingen sie an zu laufen, stürzten in die Stube hinein und fielen ihrem Vater um den Hals. Der Mann hatte keine frohe Stunde gehabt, seitdem er die Kinder im Walde gelassen hatte, die Frau aber war gestorben. Gretel schüttelte sein Schürzchen aus, daß die Perle und Edelsteine in der Stube herumsprangen, und Hänsel warf eine Handvoll nach der andern aus seiner Tasche dazu. Da hatten alle Sorgen ein Ende, und sie lebten in lauter Freude zusammen. Mein Märchen ist aus, dort läuft eine Maus, wer sie fängt, darf sich eine große, große Pelzkappe daraus machen.⁸⁶

Anlage 3:: Das Märchen *Schneewittchen*

Es war einmal mitten im Winter, und die Schneeflocken fielen wie Federn vom Himmel herab, da saß eine Königin an einem Fenster, das einen Rahmen von schwarzem Ebenholz hatte, und

⁸⁶ Ebd., S. 80

nährte. Und wie sie so nähte und nach dem Schnee aufblickte, stach sie sich mit der Nadel in den Finger, und es fielen drei Tropfen Blut in den Schnee. Und weil das Rote im weißen Schnee so schön aussah, dachte sie bei sich „hätt ich ein Kind so weiß wie Schnee, so rot wie Blut, und so schwarz wie das Holz am Rahmen.“ Bald darauf bekam sie ein Töchterlein, das war so weiß wie Schnee, so rot wie Blut, und so schwarzhaarig wie Ebenholz, und ward darum das Sneewittchen genannt. Und wie das Kind geboren war, starb die Königin.

Über ein Jahr nahm sich der König eine andere Gemahlin. Es war eine schöne Frau, aber sie war stolz und übermütig, und konnte nicht leiden, daß sie an Schönheit von jemand sollte übertroffen werden. Sie hatte einen wunderbaren Spiegel, wenn sie vor ihn trat und sich darin beschaute, sprach sie

„Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?“

so antwortete der Spiegel

„Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land.“

Da war sie zufrieden, denn sie wußte, daß der Spiegel die Wahrheit sagte.

Sneewittchen aber wuchs heran und wurde immer schöner, und als es sieben Jahre alt war, war es so schön wie der klare Tag, und schöner als die Königin selbst. Als diese einmal ihren Spiegel fragte

„Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?“

so antwortete er

„Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen ist tausendmal schöner als Ihr.“

Da erschrak die Königin und ward gelb und grün vor Neid. Von Stund an, wenn sie Sneewittchen erblickte, kehrte sich ihr Herz im Leibe herum, so haßte sie das Mädchen. Und der Neid und Hochmut wuchsen wie ein Unkraut in ihrem Herzen immer höher, daß sie Tag und Nacht keine Ruhe mehr hatte. Da rief sie einen Jäger und sprach „bring das Kind hinaus in den Wald, ich wills nicht mehr vor meinen Augen sehen. Du sollst es töten und mir Lunge und Leber zum Wahrzeichen mitbringen.“ Der Jäger gehorchte und führte es hinaus, und als er den Hirschfänger gezogen hatte und Sneewittchens unschuldiges Herz durchbohren wollte, fing es an zu weinen und sprach „ach, lieber Jäger, laß mir mein Leben; ich will in den wilden Wald laufen und nimmermehr wieder heim kommen.“ Und weil es so schön war, hatte der Jäger Mitleid und sprach „so lauf hin, du armes Kind.“ „Die wilden Tiere werden dich bald gefressen haben“, dachte er, und doch wars ihm, als wäre ein Stein von seinem Herzen gewälzt, weil er es nicht zu töten brauchte. Und als gerade ein junger Frischling daher gesprungen kam, stach er ihn ab, nahm Lunge und Leber heraus, und brachte sie als Wahrzeichen der Königin mit. Der Koch

mußte sie in Salz kochen, und das boshafte Weib aß sie auf und meinte, sie hätte Sneewittchens Lunge und Leber gegessen.

Nun war das arme Kind in dem großen Wald mutterseelig allein, und ward ihm so Angst, daß es alle Blätter an den Bäumen ansah und nicht wußte wie es sich helfen sollte. Da fing es an zu laufen und lief über die spitzen Steine und durch die Dornen, und die wilden Tiere sprangen an ihm vorbei, aber sie taten ihm nichts. Es lief, solange nur die Füße noch fort konnten, bis es bald Abend werden wollte, da sah es ein kleines Häuschen und ging hinein, sich zu ruhen. In dem Häuschen war alles klein, aber so zierlich und reinlich, daß es nicht zu sagen ist. Da stand ein weißgedecktes Tischlein mit sieben kleinen Tellern, jedes Tellerlein mit seinem Löfflein, ferner sieben Messerlein und Gäblein, und sieben Becherlein. An der Wand waren sieben Bettlein nebeneinander aufgestellt und schneeweiße Laken darüber gedeckt. Sneewittchen, weil es so hungrig und durstig war, aß von jedem Tellerlein ein wenig Gemüse und Brot, und trank aus jedem Becherlein einen Tropfen Wein; denn es wollte nicht einem allein alles wegnehmen. Hernach, weil es so müde war, legte es sich in ein Bettchen, aber keins paßte; das eine war zu lang, das andere zu kurz, bis endlich das siebente recht war; und darin blieb es liegen, befahl sich Gott und schlief ein.

Als es ganz dunkel geworden war, kamen die Herren von dem Häuslein, das waren die sieben Zwerge, die in den Bergen nach Erz hackten und gruben. Sie zündeten ihre sieben Lichtlein an, und wie es nun hell im Häuslein ward, sahen sie, daß jemand darin gewesen war, denn es stand nicht alles so in Ordnung, wie sie es verlassen hatten. Der erste sprach „wer hat auf meinem Stühlchen gesessen?“ Der zweite „wer hat von meinem Tellerchen gegessen?“ Der dritte „wer hat von meinem Brötchen genommen?“ Der vierte „wer hat von meinem Gemüschchen gegessen?“ Der fünfte „wer hat mit meinem Gäbelchen gestochen?“ Der sechste „wer hat mit meinem Messerchen geschnitten?“ Der siebente „wer hat aus meinem Becherlein getrunken?“ Dann sah sich der erste um und sah, daß auf seinem Bett eine kleine Delle war, „wer hat in mein Bettchen getreten?“ Die andern kamen gelaufen und riefen „in meinem hat auch jemand gelegen.“ Der siebente aber, als er in sein Bett sah, erblickte Sneewittchen, das lag darin und schlief. Nun rief er die andern, die kamen herbeigelaufen, und schrien vor Verwunderung, holten ihre sieben Lichtlein und beleuchteten Sneewittchen. „Ei, du mein Gott! Ei, du mein Gott!“ riefen sie „was ist das Kind schön!“ und hatten so große Freude, daß sie es nicht aufweckten, sondern im Bettlein fortschlafen ließen. Der siebente Zwerg aber schlief bei seinen Gesellen, bei jedem eine Stunde, da war die Nacht herum.

Als es Morgen war, erwachte Sneewittchen, und wie es die sieben Zwerge sah, erschrak es. Sie waren aber freundlich und fragten, „wie heißt du?“ „Ich heiße Sneewittchen“, antwortete es. „Wie bist du in unser Haus gekommen?“ sprachen weiter die Zwerge. Da erzählte es ihnen, daß seine Stiefmutter es hätte wollen umbringen lassen, der Jäger hätte ihm aber das Leben geschenkt, und da wär es gelaufen den ganzen Tag, bis es endlich ihr Häuslein gefunden hätte. Die Zwerge sprachen „willst du unsern Haushalt versehen, kochen, betten, waschen, nähen und stricken, und willst du alles ordentlich und reinlich halten, so kannst du bei uns bleiben, und es

soll dir an nichts fehlen.“ „Ja“, sagte Sneewittchen, „von Herzen gern“, und blieb bei ihnen. Es hielt ihnen das Haus in Ordnung: morgens gingen sie in die Berge und suchten Erz und Gold, abends kamen sie wieder, und da mußte ihr Essen bereit sein. Den Tag über war das Mädchen allein, da warnten es die guten Zwerglein und sprachen „hüte dich vor deiner Stiefmutter, die wird bald wissen, daß du hier bist; laß ja niemand herein.“

Die Königin aber, nachdem sie Sneewittchens Lunge und Leber glaubte gegessen zu haben, dachte nicht anders, als sie wäre wieder die erste und Allerschönste, trat vor ihren Spiegel und sprach

„Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?“

Da antwortete der Spiegel

„Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen über den Bergen
bei den sieben Zwergen
ist noch tausendmal schöner als Ihr.“

Da erschrak sie, denn sie wußte, daß der Spiegel keine Unwahrheit sprach, und merkte, daß der Jäger sie betrogen hatte und Sneewittchen noch am Leben war. Und da sann und sann sie aufs neue, wie sie es umbringen wollte; denn solange sie nicht die Schönste war im ganzen Land, ließ ihr der Neid keine Ruhe. Und als sie sich endlich etwas ausgedacht hatte, färbte sie sich das Gesicht, und kleidete sich wie eine alte Krämerin, und war ganz unkenntlich. In dieser Gestalt ging sie über die sieben Berge zu den sieben Zwergen, klopfte an die Türe und rief „schöne Ware feil! Feil!“ Sneewittchen guckte zum Fenster heraus und rief „guten Tag, liebe Frau, was habt Ihr zu verkaufen?“ „Gute Ware, schöne Ware“, antwortete sie, „Schnürriemen von allen Farben“, und holte einen hervor, der aus bunter Seide geflochten war.

„Die ehrliche Frau kann ich hereinlassen“, dachte Sneewittchen, riegelte die Türe auf und kaufte sich den hübschen Schnürriemen. „Kind“, sprach die Alte, „wie du aussiehst! Komm, ich will dich einmal ordentlich schnüren.“ Sneewittchen hatte keine Arg, stellte sich vor sie, und ließ sich mit dem neuen Schnürriemen schnüren: aber die Alte schnürte geschwind und schnürte so fest, daß Sneewittchen der Atem verging, und es für tot hinfiel. „Nun bist du die Schönste im Land gewesen“, sprach sie und eilte hinaus.

Nicht lange darauf, zur Abendzeit, kamen die sieben Zwerge nach Haus, aber wie erschranken sie, als sie ihr liebes Sneewittchen auf der Erde liegen sahen; und es regte und bewegte sich nicht, als wäre es tot. Sie hoben es in die Höhe, und weil sie sahen, daß es zu fest geschnürt war, schnitten sie den Schnürriemen entzwei: da fing es an ein wenig zu atmen, und ward nach und nach wieder lebendig. Als die Zwerge hörten, was geschehen war, sprachen sie „die alte Krämerfrau war niemand als die gottlose Königin: hüte dich und laß keinen Menschen herein, wenn wir nicht bei dir sind.“

Das böse Weib aber, als es nac Haus gekommen war, ging vor den Spiegel und fragte

„Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?“

Da antwortete er wie sonst

„Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen über den Bergen
bei den sieben Zwergen
ist noch tausendmal schöner als Ihr.“

Als sie das hörte, lief ihr alles Blut zum Herzen, so erschrak sie, denn sie sag wohl, daß Sneewittchen wieder lebendig geworden war. „Nun aber“, sprach sie, „will ich etwas aussinnen, das dich zugrunde richten soll“, und mit Hexenkünsten, die sie verstand, machte sie einen giftigen Kamm. Dann verkleidete sie sich und nahm die Gestalt eines andern alten Weibes an. So ging sie hin über die sieben Berge zu den sieben Zwergen, klopfte an die Türe und rief „gute Ware feil! Feil!“ Sneewittchen schaute heraus und sprach „geht nur weiter, ich darf niemand hereinlassen.“ „Das Ansehen wird dir doch erlaubt sein“, sprach die Alte, zog den giftigen Kamm heraus und hielt ihn in die Höhe. Da gefiel er dem Kinde so gut, daß es sich betören ließ und die Tür öffnete. Als sie des Kaufs einig waren, sprach die Alte „nun will ich dich einmal ordentlich kämmen.“ Das arme Sneewittchen dachte an nichts, und ließ die Alte gewähren, aber kaum hatte sie den Kamm in die Haare gesteckt, als das Gift darin wirkte, und das Mädchen ohne Besinnung niederfiel. „Du Ausbund von Schönheit“, sprach das boshafte Weib, „jetzt ists um dich geschehen“, und ging fort. Zum Glück aber war es bald Abend, wo die sieben Zwerglein nach Haus kamen. Als sie Sneewittchen wie tot auf der Erde liegen sahen, hatten sie gleich die Stiefmutter in Verdacht, suchten nach, und fanden den giftigen Kamm, und kaum hatten sie ihn herausgezogen, so kam Sneewittchen wieder zu sich und erzählte, was vorgegangen war. Da warnten sie es noch einmal, auf seiner Hut zu sein und niemand die Türe zu öffnen.

Die Königin stellte sich daheim vor den Spiegel und sprach

„Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?“

Da antwortete er wie vorher

„Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber Sneewittchen über den Bergen
bei den sieben Zwergen
ist noch tausendmal schöner als Ihr.“

Als soe den Spiegel so reden hörte, zitterte und bebte sie vor Zorn. „Sneewittchen soll sterben“, rief sie, „und wenn es mein eigenes Leben kostet.“ Darauf ging sie in eine ganz verborgene ein-

same Kammer, wo niemand hinkam, und machte da einen giftigen giftigen Apfel. Äußerlich sah er schön aus, weiß mit roten Backen, daß jeder, der ihn erblickte, Lust danach bekam, aber wer ein Stückchen davon aß, der mußte sterben. Als der Apfel fertig war, färbte sie sich das Gesicht und verkleidete sich in eine Bauersfrau, und so ging sie über die sieben Berge zu den sieben Zwergen. Sie klopfte an, Sneewittchen streckte den Kopf zum Fenster heraus und sprach „ich darf keinen Menschen einlassen, die sieben Zwerge haben mirs verboten.“ „Mir auch recht“, antwortete die Bäuerin, „meine Äpfel will ich schon los werden. Da, einen will ich dir schenken.“ „Nein“, sprach Sneewittchen, „ich darf nichts annehmen.“ „Fürchtest du dich vor Gift?“ sprach die Alte, „siehst du, da schneide ich den Apfel in zwei Teile; den roten iß du, den weißen will ich essen.“ Der Apfel war aber so künstlich gemacht, daß der rote Backen allein vergiftet war. Sneewittchen lusterte den schönen Apfel an, und als es sah, daß die Bäuerin davon aß, so konnte es nicht länger widerstehen, streckte die Hand hinaus und nahm die giftige Hälfte. Kaum aber hatte es einen Bissen davon im Mund, so fiel es tot zur Erde nieder. Da betrachtete es die Königin mit grausigen Blicken und lachte überlaut und sprach „weiß wie Schnee, rot wie Blut, schwarz wie Ebenholz! Diesmal können dich die Zwerge nicht wieder erwecken.“ Und als sie daheim den Spiegel befragte

„Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?“

so antwortete er endlich

„Frau Königin, Ihr seid die Schönste im Land.“

Da hatte ihr neidisches Herz Ruhe, so gut ein neidisches Herz Ruhe haben kann.

Die Zwerglein, wie sie abends nach Haus kamen, fanden Sneewittchen auf der Erde liegen, und ging kein Atem mehr aus seinem Mund, und was war tot. Sie hoben es auf, suchten, ob sie was Giftiges fänden, schnürten es auf, kämmten ihm die Haare, wuschen es mit Wasser und Wein, aber es half alles nichts; das liebe Kind war tot und blieb tot. Sie legten es auf eine Bahre und setzten sich alle siebene daran und beweinten es, und weinten drei Tage lang. Da wollten sie es begraben, aber es sah noch so frisch aus wie ein lebender Mensch, und hatte noch seine schönen roten Backen. Sie sprachen „das können wir nicht in die schwarze Erde versenken“, und ließen einen durchsichtigen Sarg aus Glas machen, daß man es von allen Seiten sehen konnte, legten es hinein, und schrieben mit goldenen Buchstaben seinen Namen darauf, und daß es eine Königstochter wäre. Dann setzten sie den Sarg hinaus auf den Berg, und einer von ihnen blieb immer dabei und bewachte ihn. Und die Tiere kamen auch und beweinten Sneewittchen, erst eine Eule, dann ein Rabe, zuletzt ein Täubchen.

Nun lag Sneewittchen lange lange Zeit in dem Sarg und verweste nicht, sondern sah aus, als wenn es schlief, denn es war noch so weiß wie Schnee, so rot als Blut, und so schwarzhaarig wie Ebenholz. Es geschah aber, daß ein Königssohn in den Wald geriet und zu dem Zwergenhaus kam, da zu übernachten. Er sah auf dem Berg den Sarg und das schöne Sneewittchen darin, und las, was mit goldenen Buchstaben darauf geschrieben war. Da sprach er zu den

Zwergen „laßt mir den Sarg, ich will euch geben, was ihr dafür haben wollt.“ Aber die Zwerge antworteten „wir geben ihn nicht um alles Gold in der Welt.“ Da sprach er „so schenkt mir ihn, ich will es ehren und hochachten wie mein Liebstes.“ Wie er so sprach, empfanden die guten Zwerglein Mitleiden mit ihm und gaben ihm den Sarg. Der Königssohn ließ ihn nun von seinen Dienern auf den Schultern forttragen. Da geschah es, daß sie über einen Strauch stolperten, und von den Schüttern fuhr der giftige Apfelgrütz, den Sneewittchen abgebissen hatte, aus dem Hals. Und nicht lange, so öffnete es die Augen, hob den Deckel vom Sarg in die Höhe, und richtete sich auf, und war wieder lebendig. „Ach Gott, wo bin ich?“ rief es. Der Königssohn sagte voll Freude „du bist bei mir“, und erzählte, was sich zugetragen hatte, und sprach „ich habe dich lieber als alles auf der Welt; komm mit mir in meines Vaters Schloß, du sollst meine Gemahlin werden.“ Da war ihm Sneewittchen gut und ging mit ihm, und ihre Hochzeit ward mit großer Pracht und Herrlichkeit angeordnet.

Zu dem Fest wurde aber auch Sneewittchens gottlose Stiefmutter eingeladen. Wie sie sich nun mit schönen Kleidern angetan hatte, trat sie vor den Spiegel und sprach

„Spieglein, Spieglein an der Wand,
wer ist die Schönste im ganzen Land?“

Der Spiegel antwortete

„Frau Königin, Ihr seid die Schönste hier,
aber die junge Königin ist tausendmal schöner als Ihr.“

Da stieß das böse Weib einen Fluch aus, und ward ihr so angst, so angst, daß sie sich nicht zu lassen wusste. Sie wollte zuerst gar nicht auf die Hochzeit kommen: doch ließ es ihr keine Ruhe, sie mußte fort und die junge Königin sehen, Und wie sie hineintrat, erkannte sie Sneewittchen, und vor Angst und Schrecken stand sie da und konnte sich nicht regen. Aber es waren schon eiserne Pantoffeln über Kohlenfeuer gestellt und wurden mit Zangen hereingetragen und vor sie hingestellt. Da mußte sie in die rotglühenden Schuhe treten und so lange tanzen, bis sie tot zur Erde fiel.⁸⁷

Anlage 4: Tabelle der Prototypen & Schemata in *Maleficent*

Auflistung der Prototypen und Schemata erstellt von Lisa Pohl

Nr.	TC	Prototyp / Schema	Abbildung	TC
1	00:01:11 - Ende	Märchenheldin: Dornröschen / Maleficent	Abb. 1 links	00:09:37
2	00:27:05 - Ende	Prinzessin: Dornröschen / Aurora	Abb. 3 links	01:22:36

⁸⁷ Ebd., S. 190

3	00:04:19 – 01:22:09	König: der König / Stefan (wird zum Gegenspieler)	Abb. 2 links	00:28:02
4	00:56:24 - Ende	Prinz: Prinz / Prinz Philipp	Abb. 3 rechts	01:24:25
5	00:26:27 - Ende	Nebenfiguren: die 12 weisen Frauen / die 3 Feen: Thistletwit, Flora und Flittle	Abb. 2 Mitte	00:26:47
6	01:11:44 – 01:15:04	Schema: Die schlafende Schöne wird erlöst: der Prinz und die vergangenen 100 Jahre erlösen Dornröschen / erst versucht es der (1) Prinz, dann (2) Maleficent erlöst durch einen Kuss Aurora	(1) Abb. 3 rechts (2) Abb. 4 links (2)	01:12:06 01:14:13
7	01:22:10 - Ende	Happy End: Der Fluch ist gelöst, Prinz und Prinzessin heiraten / Der Fluch ist gelöst und das Böse besiegt	Abb. 4 rechts	01:23:44
8	Nicht genau fest zu legen	Motiv: (1) Spinnrad & (2) Dornenhecke	(1) Abb. 1 rechts (2) Abb. 2 rechts	00:31:37 00:32:43
9	00:29:36 – 00:31:43	Der Fluch	Abb. 1 Mitte	00:31:33

Anlage 5:: Tabelle der Prototypen & Schemata in *Hänsel und Gretel: Hexenjäger*

Auflistung der Prototypen und Schemata erstellt von Lisa Pohl

Nr.	TC	Prototyp / Schema	Abbildung	TC
1	00:01:32 - Ende	Märchenhelden: Hänsel und Gretel	Abb. 1 rechts	00:03:09
2	00:01:15 – 00:02:13	Vater / Vater	Abb. 1 Mitte	00:01:35
3	00:01:26 – 00:01:32	Mutter / Mutter	Abb. 1 links	00:01:27
4	00:04:11 – 00:05:55	Hexe / Hexe	Abb. 2 rechts	00:04:22
5	00:02:17 –	Schema: Kinder alleine im Wald	Abb. 2 links	00:02:20

	00:02:46			
6	00:05:43 - Ende	Schema: Happy End: Hexe verbrennt im Ofen, beide haben überlebt	Abb. 3 komplett	00:05:44 00:05:51 00:06:11
7	00:02:56 - 00:03:53	Motiv: Pfefferkuchenhaus	Abb. 2 Mitte	00:03:11

Anlage 6: Tabelle der Prototypen & Schemata in *Snow White and the Huntsman*

Auflistung der Prototypen und Schemata erstellt von Lisa Pohl

Nr.	TC	Prototyp / Schema	Abbildung	TC
2	Ab 00:12:21 - Ende	Märchenheldin, aktive Prinzessin: Schneewittchen / Snow White	Abb. 8 links	01:02:53
3	Ab 00:01:24 - 00:08:07	König	Abb. 8 Mitte	00:06:20
4	Ab 00:05:13 - 01:52:50	Gegenspielerin: Böse Königin / Ravenna	Abb. 8 rechts, Abb. 11 Mitte und rechts	00:06:05
5	Ab 00:32:21 - Ende	Nebenfigur: Jäger / Huntsman	Abb. 9 links	01:03:51
6	Ab 00:41:55 - Ende	Prinz/ William	Abb. 10 Mitte	01:53:58
7	Ab 00:58:12 - Ende	Nebenfiguren: Die sieben Zwerge / Beith, Muir, Gort, Nion, Duir, Coll & Gus	Abb. 10 links	01:53:54
8	Ab 00:06:15 - 00:06:55	Schema: König nimmt sich eine neue Gemahlin	-	-
9	Ab 00:27:41 - 00:30:21	Das im Wald allein gelassene Kind: Snow White irrt durch den dunklen Wald, auf der Flucht vor den Soldaten	Abb. 9 Mitte	00:28:42
10	Ab 00:36:35	Der Jäger verschont das Mädchen: Huntsman lässt sich von Snow White überreden ihr zu helfen	Abb. 9 rechts	00:37:37

	- 00:39:01			
11	(1) Ab 01:28:20 - 01:28:26 und (2) ab 01:32:40 - 01:32:45	Die schlafende Schöne wird von einem Prinzen errettet: Der Kuss des (1) Prinzen kann Snow White nicht aufwecken, dafür der Kuss von (2) Huntsman	(1) Abb. 12 links (2) Abb. 12 rechts	01:32:43
12	(1) Ab 00:20:27 - 01:50:50 (2) Ab 01:50:51 - Ende	Gut gegen Böse: (1) Die böse Königin Ravenna will Snow Whites Tod, (2) letztendlich schafft es Snow White Ravenna zu töten	-	-
13	Ab 01:50:51	Happy End: Die böse Königin ist tot und Snow White wird zur rechtmäßigen Königin gekrönt	-	-
14		Motiv: Der vergiftete Apfel	Abb. 11 links	
15		Gläserner Sarg / aufgebahrt auf Fellen in einer Halle	Abb. 12 Mitte	

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hamburg, den 04. August 2015

Lisa Pohl