

Verfilmung von Kinderliteratur am Beispiel der Märchen von den Gebrüdern Grimm und der Literaturverfilmungen Walt Disney

Baričević, Jeannie

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:439769>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-02**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



UNIVERSITÄT RIJEKA
PHILOSOPHISCHE FAKULTÄT
ABTEILUNG FÜR GERMANISTIK

Verfilmung von Kinderliteratur

Am Beispiel der Märchen von den Gebrüder Grimm und der
Literaturverfilmungen Walt Disneys

Master-Arbeit

Verfasst von:

Jeannie Baričević

Betreut von:

doc. dr. sc. Petra Žagar Šoštarić

Rijeka, Dezember 2020

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	5
2 Film als Medium.....	8
2.1 Filmgenre – Fantastischer Film	11
2.1.1 Märchenfilm und Animationsfilm.....	12
2.3 Literatur als Printmedium	15
2.4 Literaturverfilmung.....	16
2.5 Inhaltliche Wiedergabe in Literaturverfilmungen. Vorteile und Nachteile	18
3 Märchen der Gebrüder Grimm	20
3.1 Rolle der Märchen für die Gesellschaft	21
4 Walt Disney und die Kinematographie	25
4.1 Rolle der Walt Disney Literaturverfilmungen für die Gesellschaft.....	27
5 Walt Disneys Literaturverfilmungen am Beispiel der Märchen (<i>Schneewittchen, Aschenputtel, Dornröschen, Rapunzel</i>) der Gebrüder Grimm	31
5.1 Schneewittchen – Wiedergabe des Inhalts bei den Gebrüdern Grimm und Disney ...	33
5.1.1 Analyse anhand des Motivs der Zahlen	36
5.2 Aschenputtel – Wiedergabe des Inhalts bei den Gebrüdern Grimm und Disney	37
5.2.1 Analyse anhand des Motivs der Fee, dem Bäumchen und den Tauben.....	41
5.3 Dornröschen – Wiedergabe des Inhalts bei den Gebrüdern Grimm und Disney.....	42
5.3.1 Analyse anhand des Motivs der Feen.....	44
5.4 Rapunzel – Wiedergabe des Inhalts bei den Gebrüdern Grimm und Disney	46
5.4.1 Analyse anhand des Motivs der Liebe auf den ersten Blick	48
6 Analyse der Märchen <i>Schneewittchen, Aschenputtel, Dornröschen, Rapunzel</i> anhand von ausgewählten Motiven.....	50
6.1 Schneewittchen und der Apfel.....	50

6.2 Aschenputtel und die Geschwisterrivalität	51
6.3 Dornröschen und der Prozess der Reife.....	52
6.4 Rapunzel und ihr Haar	52
7 Schlussfolgerung	55
8 Literaturverzeichnis	57

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die am heutigen Tag abgegebene Bachelor-/Master-Arbeit selbständig verfasst und ausschließlich die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Rijeka, den _____ Unterschrift _____

1 Einleitung

Literatur ist seit jeher eine beliebte Grundlage für das Schaffen von Filmen. *Harry Potter*, *Herr der Ringe*, *Die Tribute von Panem*, alles beliebte Literatur und Vorlagen für neue Drehbücher und große Erfolge der Filmemacher. Es sind Bücher, welche eine große Welle der Begeisterung hervorgebracht haben, nicht nur wegen ihrer literarischen Vorlage, sondern auch wegen ihren erfolgreichen Verfilmungen.

Die vorliegende Master-Arbeit beschäftigt sich mit der Thematik der Literaturverfilmung, bzw. der Verfilmung von Märchen als Kinderliteratur. Der Vergleich, zwischen einer literarischen Vorlage und deren Verfilmung, wird anhand der weltweit berühmten Volksmärchen *Schneewittchen*, *Aschenputtel*, *Dornröschen* und *Rapunzel* der Gebrüder Grimm und deren Verfilmungen von Walt Disney dargestellt und einer Analyse herangezogen.

Im zweiten Kapitel soll, nachdem im ersten eine allgemeine Einleitung ins Thema und in die Auswahl der Märchen gemacht wird, der Film als Medium präsentiert werden. Das Augenmerk soll sich auf die technische Entwicklung des Mediums Film richten, gefolgt von der Erläuterung des Entstehungsprozesses eines Films. Da der Fokus dieser Master-Arbeit auf der Verfilmung von Märchen als Kinderliteratur liegt, bzw. Märchenverfilmung, werden im Kapitel 2.1 die Filmgenres fantastischer Film, Märchenfilm und Animationsfilm für diese Arbeit definiert, um eine Begriffsklarheit zu schaffen. Im Kapitel 2.2 soll die Bedeutung von Literaturverfilmungen im Literaturbetrieb hervorgehoben werden, gefolgt von der Literatur als Printmedium im Kapitel 2.3. Anschließend soll im Kapitel 2.4 über die Literaturverfilmung die Rede sein. Es wird dargestellt, was die Literaturverfilmung ist und was sie ausmacht. Anhand von dreien Hindernissen soll veranschaulicht werden, auf welche Weise aus einem literarischen Werk ein Drehbuch herausgearbeitet wird. Im Kapitel 2.5 wird dann von den Vor- und Nachteilen bezüglich der inhaltlichen Wiedergabe in Literaturverfilmungen die Rede sein.

Nachdem im Kapitel 2 etwas über den Film, die Literatur und die Literaturverfilmung gesagt werden soll, soll im Kapitel 3 über die Gebrüder Grimm und ihrer Märchensammlung

berichtet werden. Hierzu soll zunächst ein Überblick über das Schaffen der Brüder Jacob und Wilhelm Grimm gegeben werden. Im Kapitel 3.1 wird zuerst der Begriff Märchen erklärt, sowie eine Distinktion zwischen den Volks- und Kunstmärchen gemacht. Weiterhin wird im Kapitel 3.1 über die Rolle, welche Märchen für die Gesellschaft spielen, berichtet.

Im Kapitel 4 wird Walt Disney und sein Schaffen, bzw. sein Einfluss in der Kinematographie, präsentiert. Zuerst werden in Kürze Informationen über das Leben von Walt Disney gegeben und wie es zu der eigentlichen Gründung der Walt Disney Korporation kam. Gefolgt wird dies durch die Erwähnung von einigen der beliebtesten Disney-Verfilmungen und Disney-Klassikern. Anschließend wird im Kapitel 4.1 auf die Rolle, die die Literaturverfilmung von Walt Disney auf die Gesellschaft hat, näher eingegangen. Es stellt sich die Frage, ob Disney als ein Erzieher der Kinder und Jugend handelt oder nicht. Das Ziel dieser Arbeit ist es daher der Frage nachzugehen, ob Disney als Erzieher von Kindern und Jugendlichen handelt und in welcher Weise sich dies von dem Erziehungsversuch der Originalmärchen unterscheidet. Das Ziel soll anhand des Vergleichs der Disney-Verfilmungen mit den Märchenklassiker *Schneewittchen*, *Aschenputtel*, *Dornröschen* und *Rapunzel* erreicht werden. Außer der Frage nach der Erziehung wird im Kapitel 4.1 noch auf die Vermarktungs-Strategie von Disney eingegangen.

Im Kapitel 5 kommt es dann zum eigentlichen Thema dieser Master-Arbeit, und zwar zum Vergleich der Disney-Verfilmungen der Märchenklassiker *Schneewittchen*, *Aschenputtel*, *Dornröschen* und *Rapunzel* mit den jeweiligen literarischen Werken. Es werden die Originalmärchen der Gebrüder Grimm einzeln präsentiert. Danach folgen die Disney-Verfilmungen und anschließend wird nach jedem Märchen eine Gegenüberstellung der Unterschiede und Ähnlichkeiten anhand von ausgewählten Motiven gezeigt. Das erste Märchen, welches mit seiner Verfilmung verglichen wird, ist *Schneewittchen*. Das Originalmärchen wird anhand des Motivs der Zahlensymbolik mit seiner Verfilmung verglichen. Bei *Aschenputtel* erfolgt der Vergleich anhand des Motivs der Fee aus der Verfilmung im Gegensatz zu dem Bäumchen und den Tauben aus dem Originalmärchen. Das Märchen *Dornröschen* wird anhand des Motivs der Feen mit seiner Verfilmung verglichen und bei *Rapunzel* ist es das Motiv der Liebe auf den ersten Blick.

Im Kapitel 6 wird eine Analyse der Märchen *Schneewittchen*, *Aschenputtel*, *Dornröschen* und *Rapunzel* anhand von ausgewählten Motiven gemacht. Das Märchen *Schneewittchen* wird durch das Motiv des Apfels als Mordversuch analysiert. Bei *Aschenputtel* wird die Analyse anhand vom Motiv der Geschwisterrivalität durchgeführt. Das Märchen *Dornröschen* wird einer Analyse des Reifungsprozesses unterzogen und bei *Rapunzel* ist es das Motiv der Haare, welches analysiert wird. Zum Schluss wird im Kapitel 7 noch einmal das wichtigste aufgegriffen.

2 Film als Medium

Der Film ist eines der einflussreichsten Medien der heutigen Zeit. Er dient in erster Linie der Unterhaltung, doch er kann auch der Bildung dienen. Im Grunde kann man aus jedem Film eine gewisse Lehre ziehen, es hängt jedoch von der jeweiligen Person ab, ob und wie er diese Lehre interpretieren möchte.

Der Film ist ein objektives Medium. Es wird eine vorgegebene Geschichte erzählt, welche das Produkt der Fantasie einer bestimmten Gruppe von Menschen ist – den Filmemachern, bzw. dem Regisseur und den Drehbuchautoren. (vgl. Baričević 2018: 9) Mann überlässt nichts der Fantasie des Zuschauers. Er wird lediglich vom Film unterhalten.

Das Jahr 1895 wird als das Geburtsjahr des Filmes betrachtet. (vgl. Gronemeyer 1998: 8) Die Brüder Lumière erfanden den Kinematographen, welcher die Projizierung von Filmen, neben der Camera obscura und Laterna magica, ermöglicht hat. (vgl. Jezidžić 2018: 17) Wenn man über den Film als ein Medium spricht, ist damit oft die Rede über das Medium Kino gemeint, welches „[...] das erste Medium der technisch produzierten Bewegungsbilder darstellt.“ (Hickethier 2010: 248)

Nach Winkler (2007) gibt es drei grundlegende Techniken, welche der Film vereinigt:

1. Die Technik der fotografischen Abbildung
2. Die Techniken der Bewegungsillusionen
3. Die Projektion (vgl. Winkler 2007: 432)

Die meiste Aufmerksamkeit richtet sich auf die technischen Mittel. Wenn es die Geschichte von den vielen Erfindungen nicht gäbe, könnte es den Film heute auch nicht geben. Eine technische Errungenschaft folgte der nächsten und somit basiert der Film auf einer Menge von technischen Mitteln und Erfindungen. Die Bildproduktion der Fotografie ist ein Vorläufer des Filmes, da ein Film eigentlich aus Bildern besteht. Doch die Möglichkeit diese Bilder in Bewegung zu bringen wird erst durch den Film möglich. „Gegenüber der Fotografie bedeutet der Film einen technischen Fortschritt und einen neuerlichen Zuwachs an

Realismus; [...]“ (Winkler 2007: 432) Der Film hat sich durch die Zeit immer weiterentwickelt. Dem Stummfilm wurde der Ton zugeführt, dem Schwarzweißfilm die Farbe. Der Film *Avatar* (2009) stellte mit der Technik der Verfilmung durch 3D-Kameras eine weitere Neuheit in der Filmindustrie dar.

Nach Hickethier (2010), wird der Film zum Basismedium der heutigen Zeit durch die Verbindung von bewegten Bildern und der Audiovisuellen Darstellung. (vgl. Hickethier 2010: 249) Der Film wird als ein fertiges Produkt gezeigt. Menschen, die ins Kino gehen, um sich einen Film anzuschauen, denken gar nicht daran, wie aufwendig der Entstehungsprozess von einer Idee bis hin zum fertigen Produkt ist. Nach Kaufmann (2007), gibt es vier Schritte, welche die Produktion eines Filmes durchlaufen muss, bis er endlich auf der Leinwand eines Kinos erscheint:

1. Entwicklung
2. Vorbereitung
3. Dreh
4. Post-Production (vgl. Kaufmann 2007: 543-544)

Im ersten Schritt, bei der Entwicklung, kommt es zu der Ausarbeitung einer Idee. Hier wird ein Drehbuch vorbereitet. Zu der Entwicklung gehören das Exposé und das Treatment. In dem Exposé werden die Haupt- und Nebenfiguren, sowie die Handlung erkennbar gemacht. Im Treatment werden dann die Details sichtlich gemacht, wie der konkrete Verlauf der Handlung, Dialoge, usw. Danach folgt die Suche nach Partnern und Investoren. (vgl. ebd.: 543)

In der Vorbereitung kommt es dann zu der Erstellung eines Drehplans und der Kalkulation von Drehkosten. Das Drehbuch wird in Einzelteile zerlegt: „Jede Drehbuchszene wird mit Bildnummer, Benennung des Motivs, der Situation (Innen/Außen), der Tageszeit (Tag/Nacht), den Darstellern und Besonderheiten (z. B. Stunt) einzeln aufgeführt.“ (Kaufmann 2007: 544) Neben der Kalkulation der Drehkosten, werden noch andere Aspekte berücksichtigt, wie die Besetzung, Gagen, Motiv- und Reisekosten. (vgl. Kaufmann 2007: 544) Wenn die Besetzung für einen Film steht, kommen noch weitere Vorbereitungen, wie

die Kostüm- und Maskenbildung hinzu. Auch die richtigen Drehorte müssen gefunden, und die Platzierung von Motiven und Requisiten richtig geplant werden. (vgl. ebd.)

Danach kommt es zum eigentlichen Filmdreh. Hier ist es wichtig, dass man den Drehplan einhält. Der Verlauf des täglichen Drehs wird am Tag zuvor festgelegt. Einige unvorhersehbare Ereignisse müssen bei der Planung auch in Betracht gezogen werden, wie die Wetterbedingungen oder die Erkrankung von Darstellern. (vgl. ebd.) Deswegen muss man einen Backup-Plan bereit haben, damit der Dreh trotz unvorhersehbarer Bedingungen weitergehen kann. Nach einem erfolgreichen Drehtag sucht der Regisseur die erstellten Takes aus, welche er für den Film nutzen möchte. (vgl. ebd.)

Zum Schluss wird dann in der Post-Produktion die Feinarbeit erledigt. Die ausgesuchten Takes werden zusammengeschnitten und durch Farbkorrektur und Vertonung durch Zusatz von Geräuschen zu einem Film produziert. Es wird die Musik eingeführt und am Ende noch die Titel gesetzt und fertig ist ein kompletter Film. (vgl. ebd.: 544-545)

Die Musik ist ein wichtiges Motiv in der Filmproduktion. Die Musik spiegelt die Atmosphäre im Film wider. Jeder Protagonist hat seine eigene spezielle Musik, anhand der er erkannt wird, genauso auch jeder Antagonist. Anhand der Musik kann man z. B. erkennen, welche Figur in welchem Moment im Mittelpunkt steht. Ist es der Held, oder doch der Bösewicht? Dies wird anhand der jeweiligen Musik deutlich. Wie bereits erwähnt wurde, trägt die Musik auch der Atmosphäre bei. Man hört fröhliche und beschwingte Musik, wenn etwas Positives passiert. Geschieht etwas Negatives, so spielen im Hintergrund traurige oder düstere Töne. Musik dient auch zum Aufbau der Spannung, wie z. B. in Horrorfilmen. Der Zuschauer weiß, anhand der Musik, dass gleich etwas Schreckliches passieren wird, doch die Musik trägt zur Spannung noch einmal bei. Die Musik im Film ist ein Nebenelement, welches die Zuschauer meistens unbewusst auffangen. (vgl. Baričević 2018: 8)

Man sieht, dass der Prozess der Verfilmung nicht linear verläuft. Manche Szenen werden vor anderen Szenen gedreht. Die Schlusszene wird z. B., wegen des Drehortes oder anderen äußeren beliebig entstandenen Bedingungen, in der Mitte der Filmproduktion gedreht.

2.1 Filmgenre – Fantastischer Film

Heutzutage gibt es viele verschiedene Filmgenre, die manche Ähnlichkeiten aufweisen. Einige Filmgenre sind sogar aus anderen hervorgekommen, wie z. B. Horrorfilme und Science-Fiction Filme aus fantastischen Filmen. Nach der Definition von Liptay (2007), werden unter der Kategorie fantastischer Film alle Filme verstanden, in welchen „[...] übernatürliche Vorgänge und Gestalten wesentliche Bestandteile sind.“ (vgl. Liptay 2007: 508) In der Regel sind die meisten Genres miteinander verbunden und ergänzen sich untereinander.

Zur Kategorie des fantastischen Films gehören drei Subkategorien. Diese sind die schon erwähnten Horrorfilme und Science-Fiction Filme, sowie Fantasyfilme, welche ihre Inspiration in Mythen, Sagen und Märchen finden. Bei den Horrorfilmen ist das leitende Motiv das Wecken des Angstzustandes bei den Zuschauern. Das Fantastische manifestiert sich in Horrorfilmen „[...] als unheimliche Bedrohung in der Form von Monstern, Dämonen, Zombies und Freaks [...]“. (vgl. ebd.) Horrorfilme verfolgen die Absicht das Gefühl des Grauens bei den Zuschauern zu wecken. Dieses wird durch eine Vielfalt an Mustern und Symbolen, welche jeder Horrorfilm aufweist, erzielt. Übernatürliche Mächte und Wesen, welche Besitz vom Protagonisten ergreifen, wahnsinnige oder psychisch verwirrte Leitpersonen, Intrigen und Komplotte, verfluchte Orte und Gegenstände sind nur einige dieser Muster und Symbole, welche nach Stiglegger (2007) in Horrorfilmen vertreten sind. (vgl. Stiglegger 2007: 311-312)

Die Grenze zwischen einem Horrorfilm und den anderen Subkategorien des fantastischen Films ist nur schwer zu erkennen. Filme, wie z. B. *Godzilla* von Inoshiro Hondas aus dem Jahr 1955, brechen, durch die Thematik der Strahlenmutationen, die Grenze zu dem Science-Fiction Filmen. (vgl. ebd.: 312) Die zweite Subkategorie des fantastischen Films, die Science-Fiction Filme, werden meistens als Filme verstanden, welche sich „[...] im weiteren Sinne mit technischen Spekulationen oder phantastischen Zukunftswelten befassen.“ (vgl. Rauscher 2007: 626) Die Handlung wird meistens in einer futuristischen, durch die Technologie entwickelten, Welt dargestellt. In diesen Filmen werden häufig Spekulationen über den möglichen Weltuntergang gezeigt, was schließlich mit der Rettung der Welt endet.

Die dritte Subkategorie der fantastischen Filme sind die Fantasyfilme. Wie schon oben erwähnt, ziehen Fantasyfilme ihre Inspiration aus Mythen, Sagen und Märchen. Diese Filme verkörpern das Magische. Fabelwesen wie Hexen und Zauberer, Drachen und Einhörner, Zwerge und Riesen, sind nur einige Prototypen, welche in einem Fantasyfilm auftreten. Nach Liptay (2007) werden unter der Kategorie der Fantasyfilme alle Filme verstanden, welche weder den Horrorfilmen noch den Science-Fiction Filmen zugeordnet werden können. (vgl. Liptay 2007: 509) Doch die Grenze zum Horrorfilm und Science-Fiction Film ist auch hier fließend. Die typische Darstellung fremdartiger Wesen z. B., ist ein Muster, welches alle drei Subkategorien teilen, und zwar in Form von Trollen und Kobolden in Fantasyfilmen, Monstern und Mutanten in Horrorfilmen und außerirdische Gestalten bei Science-Fiction Filmen.

Eine weitere Kategorie, welche sich aus der Subkategorie der Fantasyfilme herausgebildet hat, sind die sog. Märchenfilme. Da es sich in dieser Arbeit um die Verfilmung von Kinderliteratur, anhand der Beispiele der Grimms Märchen handelt, werden im folgenden Abschnitt die Begriffe Märchenfilm und Animationsfilm der Begriffsklarheit wegen erläutert und definiert.

2.1.1 Märchenfilm und Animationsfilm

Gemäß der Definition von Stefanie Weinsheimer (2007) ist ein Märchenfilm eine „Genrebezeichnung für die filmische Umsetzung eines märchenhaften Stoffes, meist auf Grundlage der populären Volksmärchen der Brüder Grimm, der romantischen Kunstmärchen von Hans Christian Andersen oder Wilhelm Hauff oder den Erzählungen aus Tausendundeiner Nacht.“ (vgl. Weinsheimer 2007: 409) Charakteristiken eines Märchenfilmes sind die fantastischen und fiktiven Merkmale. Oft sind es die Gegenüberstellungen von zwei Polen, die spezifisch für Märchen sind, wie z. B. Konflikt zwischen Gut und Böse, Schön und Hässlich, Reich und Arm, Schlau und Dumm, usw. Im Märchen kommen auch verschiedene Fabelwesen zum Vorschein, wie Feen, Kobolde, Zwerge, Drachen, Zauberer und Hexen, usw., welche Charakteristiken der Fantasyfilme sind und diese auch ausmachen.

Obwohl heutzutage Märchenfilme als Kinderfilme verstanden werden, waren die ersten Märchenfilme, die es gab, nicht für Kinder gedacht. In erster Linie waren es Schauspielfilme, keine Zeichen- oder Animationsfilme, doch schon seit den 30er Jahren werden Märchenfilme aus pädagogischen Gründen für die Erziehung der Kinder genutzt. (vgl. Weinsheimer 2007: 409-411) Märchen müssen nicht unbedingt animiert werden. Sie können auch andere Genre aufweisen, wie z. B. Horrorfilme, welche von typische Märchenmotiven Gebrauch machen, um das Gefühl des Grauens bei den Zuschauern zu wecken. In dieser Arbeit richtet sich das Augenmerk jedoch auf die Märchen in Form von Animationsfilmen. Aus diesem Grund ist es wichtig den Begriff des Animationsfilms zu erwähnen und erläutern.

Den Anfang der Animation kann man schon in den Höhlenzeichnungen finden, doch die eigentliche Entwicklung der Animationsfilme fand erst im 19. Jahrhundert statt, zusammen mit der Entwicklung der Filmindustrie. „Animaciju možemo najpreciznije definirati kao brzi prikaz slika dvodimensionalnih ili trodimenzionalnih objekata s ciljem dobivanja iluzije pokreta.“ (Mrazović 2011: 6)¹ Man kann vieles auf verschiedene Art und Weise animieren, von Zeichnungen und Fotografien, bis hin zu Menschen und Objekten auf verschiedene Art und Weise. Die Computeranimation ist heute ebenfalls eine beliebte Form der Animation, welche immer mehr genutzt wird.

Der erste Animationsfilm war der Film *Humorous Phases of Funny Faces* von James Stuart Blackton, welcher 1906 entstand. Im Jahr 1908 entstand der Animationsfilm *Fantasmagorie* vom französischen Künstler Emile Cohl. Diese beiden Animationsfilme wurden zum Grundstein für die weitere Entwicklung des Animationsfilmes. (vgl. Biber 2020: 9)

Einen großen Einfluss auf die Produktion der Animationsfilme hatte der berühmte Walt Disney. Seine Werke prägten die Entwicklung der Animationsfilme in der Geschichte der Filmproduktion. Nicht nur die jüngeren Generationen lieben seine Filme, auch die älteren Generationen finden Gefallen an seinen Werken. Über Disney und seinen Erfolg in der Filmindustrie wird später im Kapitel 4 mehr berichtet.

¹ Die Animation wird als eine schnelle Anzeige von Bildern von zweidimensionalen oder dreidimensionalen Objekten verstanden, welche eine Illusion der Bewegung repräsentieren. [übersetzt durch Jeannie Baričević]

2.2 Bedeutung von Literaturverfilmung im Literaturbetrieb

Unter dem Begriff Literaturbetrieb werden alle Personen, Organisationen und Institutionen verstanden, welche bei der Veröffentlichung und Verbreitung von literarischen Werken eine Rolle spielen. (vgl. Schrimpf: 16.09.2020) Hierzu gehört nicht nur der Autor, sondern auch die Verleger und Agenten, Preisjuroren und weiterhin verschiedene Medien wie Zeitungen, Fernsehen, Radio und Internet. (vgl. ebd.)

Vor den 60er Jahren musste die Kunst ihren Zweck an sich haben und nicht im Publikum. Nach 1960 hatte die Kunst ihren Zweck im Publikum. Die Kunst wurde zu einem Objekt, welches verkauft werden musste. Ein Kunstwerk wurde zum Produkt und so war es auch mit der Literatur. Autoren wurden zu Marken. Es wurde nicht mehr nur für ein bestimmtes Publikum geschrieben, sondern die Literatur wurde für alle zugänglich. Die Literatur hatte den Zweck der Unterhaltung. Sie sollte frei, ungezwungen und expressiv, sowie in der Alltagssprache geschrieben und für Jugendliche verstehbar, sein.

Zu der Zeit kam es zur Popularisierung des Filmes und man fing an ins Kino zu gehen, nicht ins Theater. Filme wurden anhand von literarischen Vorlagen gedreht. Diese dienten zur Unterhaltung der Massen, doch der Profit spielte auch eine große Rolle. Ob ein Film populär werden würde, hing von der Popularität und der Bekanntheit der literarischen Vorlage ab. Je bekannter ein Buch ist, umso mehr Leute sehen sich den Film an und die Filmindustrie macht somit einen größeren Profit. Doch dies geschieht auch umgekehrt. Wenn ein Film bekannt wird und eine gute Rezension bekommt, so wird auch die literarische Vorlage bekannt. Eine Person sieht sich den Film an, erfährt, dass dies die Verfilmung eines Buches ist, und kann danach entscheiden, ob sie sich das Buch kaufen möchte oder nicht. Je bekannter ein Film ist, desto mehr Bücher werden verkauft und somit macht der Literaturbetrieb einen größeren Profit.

Nach einer Literaturverfilmung kann man z. B. oft neue Buchcover sehen, auf welchen die Hauptfiguren aus dem jeweiligen Film aufgedruckt sind. Auch verschiedene Fanartikel werden in Bücherläden verkauft, wie z. B. thematische Hefte, Kugelschreiber, Tassen,

Actionfiguren, usw. Da der Literaturbetrieb heutzutage nicht mehr nur aus Büchern besteht, bringen diese unterschiedlichen Fanartikel dem Literaturbetrieb einen großen Profit ein.

2.3 Literatur als Printmedium

„Das menschliche Wahrnehmungsvermögen, zeitliche Prozesse in eine chronologische und kausale Ordnungsstruktur zu überführen, bildet das Fundament für die Gestaltung von Erzählwerken.“ (Mahne 2007: 9) Täglich werden Geschichten erzählt. Ob es sich nun um normale Alltagsbegebenheiten oder erfundene Begebenheiten handelt, Geschichten sind Teil des menschlichen Lebens.

Literatur als ein Printmedium kann in Form von Zeitungen, Zeitschriften, Büchern u. Ä. auftreten. Literatur wird als gesamtes Schrifttum gedruckter Schriften verstanden. Literatur wird von Menschen produziert. In ihr werden Ideen, Anschauungen, Wünsche, Ängste, zwischenmenschliche Konflikte, u. Ä. beschrieben. Die Inhalte von literarischen Schriften verändern sich mit der Zeit, bzw. sie gehen mit der Zeit und berichten über das, was derzeit aktuell und interessant ist. Die Themen sind nicht nur historisch, sondern auch kulturell bedingt.

Wenn man den Begriff Literatur hört, werden dabei meistens Bücher verstanden:

„Es gibt verschiedene Arten von Büchern, wie Fach-, Lehr- oder Wörterbücher, sowie Lexikons oder Bibliografien. Weiterhin unterscheidet man zwischen Romanen oder Gedichtsammlungen, sowie Kinder- oder Bilderbücher. Das Drehbuch, auch wenn es für einen Film gedacht ist, gehört ebenfalls zu der Kategorie der Bücher.“ (Baričević 2018: 6)

Wie schon im Kapitel 2.2 erwähnt wurde, hat sich die Literatur nach der Wende der 60er Jahre geändert. Literatur wurde als Kunst verstanden und wurde zur Unterhaltung geschrieben. Das Ziel lag in der Massenproduktion und im Profit. Die Autoren wurden wie Musiker und Rockstars angesehen. Man wandte sich von der Nachkriegsliteratur ab und schrieb über alltägliche Dinge, mit denen sich der Leser identifizieren konnte. Literatur

wurde nicht mehr als gut oder schlecht bezeichnet, sondern es stand dem Leser frei zu wählen, ob er ein Werk gut findet oder nicht.

Man darf die Literatur mit dem Literaturbetrieb nicht gleichstellen. Das Eine kann zwar ohne das Andere nicht existieren, doch es sind zwei verschiedene Welten. Auf der einen Seite ist der Literaturbetrieb die reale und geordnete Welt, welche stark gewinnorientiert ist. Menschen, die im Bereich des Literaturbetriebs tätig sind, müssen eine Ausbildung haben, um in diesem Betrieb Erfolg zu haben. Die Literatur ist auf der anderen Seite die Welt der Fantasie. Kunst und Chaos sind das, was die Literatur ausmacht. Es ist keine Ausbildung erforderlich, um Schriftsteller zu sein und ein Buch zu schreiben.

Heutzutage muss die Literatur als Printmedium einen Rückschlag durchleben. Angesichts der Vielfalt der neuen technischen Mittel und den technischen Entwicklungen lesen immer weniger Leute gedruckte Literatur. Zeitungsartikel werden durch Artikel im Internet ersetzt. Zeitschriften kauft man immer seltener da man alle News, Tipps und Tricks nur einen Klick von sich entfernt im Internet finden kann. Die Bücher werden durch elektronische Versionen ersetzt, welche man dann auf seinem Bookreader lesen kann, oder sich in PDF-Form auf seinen Computer herunterladen kann.

Es gibt trotzdem noch viele Menschen, welche sich an den Büchern und an der gedruckten Literatur erfreuen. Man nimmt gerne ein Buch aus dem Regal, z. B. einen Roman und taucht in die Geschichte ein. Bücher sind im Gegensatz zum Medium Film, welches im Kapitel 2 näher erläutert wurde, ein subjektives Medium. Menschen lesen eine Geschichte und machen sich eigene Bilder im Kopf, so wie sie es gerne hätten. Beim Lesen von Büchern ist es interessant, dass sich die Geschichte, und die darin erwähnten Figuren, von Person zu Person ändern können, weil jeder Mensch sie anders auffasst und interpretiert.

2.4 Literaturverfilmung

Das Lesen von Büchern verliert mit der Zeit an Popularität. Immer mehr Menschen schauen sich lieber einen Film an, anstatt ein Buch zu lesen. Es ist nachvollziehbar, dass man nach

einem langen, anstrengenden Arbeitstag die Füße hochheben möchte, sich einen Film anmacht und einfach mal in Gedanken abschaltet. Zeitlich ist es auch einfacher sich einen Film von 120 Minuten anzuschauen, anstatt ein Buch von 350 Seiten zu lesen, auf welchem der Film basiert. Genau das macht die Literaturverfilmung aus – das Verknüpfen von Buch und Film. (vgl. Jezidžić 2018: 15)

Nach Ruckriegl/Koebner (2007) ist die Literaturverfilmung eine filmische Version, welche auf einer literarischen Vorlage basiert. (vgl. Koebner 2007: 404) Oft kommt es zu Streitigkeiten und Diskussionen, wenn es um die Literaturverfilmung gibt. Das Problem liegt nicht darin, dass ein Film anhand einer literarischen Vorlage entstanden ist. Vielmehr sind es die im Film nicht gezeigten Ereignisse und Unterschiede, welche im Originaltext, bzw. dem literarischen Werk, vorhanden sind.

Man muss jedoch bedenken, dass es schwer fällt in einem Film alles zu zeigen was ein literarisches Werk besitzt. Man muss beachten, dass sich jedes literarische Werk einer Veränderung unterziehen muss, wenn es zu einer Verfilmung werden soll. Ein Roman wird, z. B. zuerst in ein Drehbuch umgeschrieben, wodurch es dann in einen Film adaptiert werden kann. Weitere Änderungen, welche bei einer Literaturverfilmung vorkommen sind die Konkretisierung von Bildern, das Hinzufügen von Ton, gesprochener Sprache und Musik, sowie die Kürzung, Verdichtung oder Ergänzung der Handlung. (vgl. ebd.)

Bei der Umwandlung eines Buches in ein Drehbuch, kommt es zu drei Hindernissen. Diese sind:

1. die Außensicht
2. die Physiognomie der Dinge
3. die Langsamkeit des Nacheinanderns. (vgl. ebd.)

Bei der Außensicht handelt es sich um die eigene Erzähllogik eines Films, bzw. um das Ausdrucksvokabular. Innenwahrnehmungen wie „Ich fühlte...“ oder „Ich erinnerte mich ganz plötzlich...“ kann man nur schwer in dieser Form in einen Film übernehmen. (vgl. ebd.) Die Physiognomie der Dinge bezieht sich auf den Raum. In einem Film ist ein konkretes und

vollständiges Bild von der Wirklichkeit zu sehen mit welcher die Figur verschmilzt, wobei in einem literarischen Werk die Figur, aus ihrem Hintergrund mehr hervorgehoben wird. (vgl. ebd.: 405) „Im Film werden also in weit höherem Maße als in der literarischen Erzählung Bewegungen im Raum, der Zusammenhang der Gegenstände, die Bildlichkeit der Dinge definiert.“ (Koebner 2007: 405) Das dritte Problem, auf welches man trifft, die Langsamkeit des Nacheinanders, bezieht sich auf die Zeit. Man bezieht sich auf eine begrenzte Zahl von Figuren, Schauplätzen und Geschehnisse, welche man erzählen möchte, da man den Film einer zeitlichen Grenze anpassen möchte. (vgl. Koebner 2007: 405) Figuren und Ereignisse, welche nicht von großer Bedeutung für den Verfilmung sind, werden somit in den Schatten der Haupthandlung gestellt oder werden sogar ganz aus der Geschichte gestrichen.

Im Prozess der Literaturverfilmung stößt man, wie man sieht, auf einige Probleme, welche zu lösen sind. Im folgenden Kapitel wird auf die Vor- und Nachteile, welche eine Literaturverfilmung mit sich bringt, eingegangen.

2.5 Inhaltliche Wiedergabe in Literaturverfilmungen. Vorteile und Nachteile

„Literaturverfilmungen werden als abgeleitete Werke wenig geschätzt und als hybride Kunstform grundsätzlich misstrauisch betrachtet.“ (Bohnenkamp/Lang 2005: 9) Bei Literaturverfilmung stellt sich oft die Frage, ob nun das Buch oder der Film besser ist. Bücherfans erwarten, dass ihre Erwartungen erfüllt werden, wenn sie sich einen Film, welcher auf der Vorlage eines Buches entstanden ist, ansehen. Oft werden diese Erwartungen aber nicht erfüllt. Der Film kann nur selten, wenn auch überhaupt, die ganzen Ereignisse und Geschehnisse aus einem Buch adaptieren und wiedergeben. Bücher und Filme werden oft zusammen unter eine Decke gesteckt und als gleiches Medium behandelt. Sie sollten aber als zwei ganz unterschiedliche Medien angesehen werden, weil sie nicht die gleichen Merkmale aufweisen. „Literaturverfilmungen können daher als Interpretationen betrachtet werden und stellen einen Teil der Rezeptionsgeschichte von Literatur dar.“ (Koebner 2007: 407)

Ein Vorteil wäre, dass man literarische Werke, welche schon verfilmt wurden, jederzeit wieder neuverfilmen kann. So können ältere Klassiker in einer neuen Pracht wiederaufstehen und seiner jeweiligen Zeit angepasst werden. Als Beispiel könnte man die Filme *7 Zwerge – Männer allein im Wald* (2004) und *7 Zwerge – Der Wald ist nicht genug* (2006) von dem deutschen Regisseur Sven Unterwaldt erwähnen. Der Märchenklassiker *Schneewittchen und die sieben Zwerge* wurde auf diese Weise einer neueren und moderneren Form angepasst, mit welcher man sich in der heutigen Zeit besser identifizieren kann. Der Disney-Klassiker Dornröschen bekam mit dem Film *Maleficent* (2014) auch eine neue Bedeutung. Es wurde die Geschichte von der bösen Fee Maleficent erzählt und somit gezeigt, dass sie gar nicht so böse ist wie man sie im Klassiker *Dornröschen* (1959) vorgestellt hat. Die Fernsehserie *Once Upon a Time* (2011-2018) stellt auch eine interessante Form der Wiederverfilmung dar, in der die fantastische Welt der Märchen mit unserer modernen Welt verbunden wird.

Nachteile einer inhaltlichen Wiedergabe in Literaturverfilmungen sind die bereits erwähnte Unmöglichkeit alle Details, Figuren und Geschehnisse aus einem literarischen Werk in einen Film zu übertragen. Ein Buch hat einen unbegrenzten Raum für eine detaillierte Beschreibung, wobei der Film zeitlich begrenzt ist. Der Fantasie des Lesers sind keine Grenzen gesetzt, während er ein Buch liest, wobei er beim Film auf eine begrenzte objektive Imagination von einer Gruppe von Menschen begrenzt ist.

Im Kapitel 5 werden diese Unterschiede zwischen einer Verfilmung und ihrer literarischen Vorlage anhand von Beispielen präsentiert, um eine genauere Sicht zu verschaffen. Es wird auf Unterschiede zwischen den Disney-Verfilmungen der Märchenklassiker und ihren literarischen Vorlagen eingegangen. Der Erziehungsaspekt von Kindern wird dabei in Betracht gezogen. Durch den Vergleich der Disney-Verfilmungen mit den literarischen Originalmärchen wird ein Vergleich zwischen den Erziehungsaspekten der Verfilmungen und der Märchen gemacht. Bevor dies jedoch geschieht, werden erst die Gebrüder Grimm und anschließend Walt Disney vorgestellt.

3 Märchen der Gebrüder Grimm

Jacob und Wilhelm Grimm wurden 1785 und 1786 in Hanau (heutiges Bundesland Hessen in der Nähe von Frankfurt am Main) geboren. Die Brüder Grimm sind am bekanntesten für ihre Märchensammlung. Diese ist ein großer Beitrag zur Volksgeschichte Deutschlands gewesen, denn es geht um mündlich übertragenes Kulturgut, gesammelt und aufgeschrieben von den Gebrüdern. Jacob Grimm ist weiterhin der Vorreiter der deutschen Grammatik und die beiden Brüder zusammen sind auch für das *Deutsche Wörterbuch* verantwortlich.

Sie studierten beide Jura an der Magdeburger Universität, wo sie den Professor Friedrich Carl von Savigny kennenlernten, welcher in ihnen „[...] das Interesse an Traditionen, Sprache und Bräuchen der alten Zeit.“ weckte. (Anonym 2015: 8) Durch ihren Professor haben die beiden Brüder die Schriftsteller Clemens Brentano und Achim von Arnim kennengelernt. Die beiden Schriftsteller beauftragten die Brüder mündlich übertragene Märchen aufzuschreiben und sie zu sammeln. (vgl. ebd.) Im Jahr 1810 schickten die Brüder Grimm Brentano die Originalmanuskripte zu, sie waren aber so schlau und haben Abschriften angefertigt, da sie befürchtet haben, dass sie die Originale nie wieder sehen werden. (vgl. ebd.: 8-9) Nach Gerstner, wollten die Brüder Grimm diese Märchen so schlicht wie möglich bewahren, bzw. so wie das Volk sie erzählt hatte. (vgl. ebd.: 9)

Die meisten ihrer Märchen bekamen die Brüder zufällig überliefert. Sie gingen nicht durchs Land, um die Märchen zu sammeln. Meistens waren es die Leute selbst, die zu ihnen kamen, um ihnen die Geschichten zu erzählen. Die Mehrheit davon waren Frauen, unter welchen auch Dortchen Wild war, welche Wilhelm später heiratete. (vgl. ebd.: 9-10)

Vom Jahr 1812 bis zum Jahr 1857 wurden insgesamt sieben Auflagen der „Kinder- und Hausmärchen“ veröffentlicht. Die Brüder Grimm haben die Märchen durch die Jahre hindurch verbessert und überarbeitet, insbesondere Wilhelm. (vgl. ebd.: 10) „Er passte die Märchen den Idealen und Werten der Zeit der Romantik und des Biedermeier an. Die Themen Ordnung, Fleiß, Bescheidenheit, Häuslichkeit und Reinlichkeit stellte Wilhelm in den Vordergrund.“ (Anonym 2015: 10) Er veränderte die Märchen auf seine eigene Art und Weise, wodurch sie einen gewissen Grimmischen Stil bekommen haben.

3.1 Rolle der Märchen für die Gesellschaft

Eine konkrete Definition für den Begriff Märchen ist nicht so einfach zu erstellen, doch ist sich die Mehrheit einig, dass es sich hierbei um Erzählungen handelt, welche durch die Charakterzüge Zauberhaft, Wunder, Fantasie und Übernatürliches beschrieben werden können. (vgl. Anonym 2015: 5)

„Das Wort 'Märchen' ist eine Verkleinerungsform des mittelhochdeutschen Wortes 'maere', das 'Nachricht', 'Kunde', 'Bericht', 'Erzählung' oder 'Gerücht' bedeutet.“ (Anonym 2015: 4) Früher wurden die Märchen als etwas Negatives aufgefasst, da es sich um erfundene und nicht-reale Geschichten handelte, wodurch auch die Aussage *Erzähl mir keine Märchen* entstanden ist. (vgl. Anonym 2015: 4) Später distanzierte man sich vom negativen Aspekt der Märchen durch die Feenmärchen und den Geschichten aus Tausendundeiner Nacht, sowie den Auffassungen der Brüder Grimm. (vgl. Vaničková 2008: 9)

Es haben sich zwei Kategorien des Märchens herausgebildet. Zu einem sind das die Volksmärchen und zum anderen die Kunstmärchen. Obwohl sie der gleichen Gattung entsprungen sind, gibt es ein bestimmtes Unterscheidungsmerkmal. Auf der einen Seite handelt es sich bei den Kunstmärchen um Geschichten bekannter Autoren. Die Kunstmärchen sind demnach namentlich gekennzeichnete erfundene Geschichten. Kunstmärchen schrieben Autoren wie H. C. Andersen, E. T. A. Hoffman oder Ludwig Tieck. Volksmärchen sind auf der anderen Seite mündlich übertragene Geschichten, von welchen die Autoren nicht bekannt sind. Sie wurden vom einfachen Volk zur Unterhaltung erzählt, d. h. von einer Person zur Anderen übertragen, wodurch sie durch die Zeit auch gewissen kleineren Veränderungen unterzogen wurden, da sie jede Person auf ihre eigene Art und Weise erzählt hat. Diese Märchen wurden dann in Sammelwerken wiedergegeben, so wie es auch die Brüder Grimm gemacht haben. (vgl. ebd.: 10)

Es stellt sich jedoch die Frage, welche Rolle die Märchen für die Gesellschaft spielen. Wenn man Märchen und die Gesellschaft im Zusammenhang betrachtet, denk man in erster Linie an die Märchen als Erziehungsmittel der Kinder und Jugend. „Die Märchen und die Figuren können als Lernmodelle verstanden werden: Bist du aufrichtig und gut, fleißig und ehrlich,

dann wirst du belohnt, [...]“ (Drews 2017: 9) Es ist wichtig die Figuren und die Handlung so zu gestalten, dass sich Kinder mit der Hauptperson identifizieren können. Durch die Identifizierung lernen Kinder mit ihren Problemen umzugehen. Neben den Hauptfiguren, bzw. den Helden einer Geschichte, spielen auch die Gegner eine wichtige Rolle für die Erziehung. Durch die Bösewichte wird den Kindern bildhaft dargestellt, was passieren kann „[...], wenn man sich nicht 'richtig' verhält.“ (vgl. Drews 2017: 9)

Inga Drews (2017) führt in ihrer Arbeit *Disney als heimlicher Erzieher. Untersuchung der „guten Lehre“ in Disney-Märchenfilmen* fünf charakteristische Merkmale von Wilhelm Solms auf, welcher erklärt, wieso Märchen für die Gesellschaft so anziehend sind. Diese sind:

1. Der wunderbare Stoff des Märchens
2. Das poetische Gewand
3. Die schematische Form der Handlung
4. Die Märchenmoral
5. Die Aneignung der Märchen durch Kinder (vgl. ebd.: 16-17)

Beim ersten Merkmal handelt es sich um die Welt des Zaubers und der Fantasie, welche fern von der Realität ist. Jeder flieht hin und wieder gerne in eine Welt, in der die kühnsten Wünsche und Träume erreichbar erscheinen. Das zweite Merkmal, das poetische Gewand, richtet sich auf die verwendeten Erzählformen, wie *Es war einmal vor langer Zeit* oder *Und wenn sie nicht gestorben sind*, sowie die märchenhaften Bilder, die in unseren Gedanken erscheinen, wenn wir uns eine Geschichte anhören. Die schematische Form ermöglicht es, dass die Geschichte im Gedächtnis des Rezipienten bleibt, welche er bewahren und mündlich weitererzählen kann. (vgl. ebd.: 17) Die Märchenmoral versteht sich von selbst und sie ist in allen Märchen gleich: sein immer nett und gut und es wird dir kein Leid zugetragen. Das fünfte und letzte Merkmal, gibt an „[...] wie Kinder ein ihnen nicht bekanntes Märchen weitererzählen, wobei sie sich einerseits an ihrem Wissen über Märchenhandlungen orientieren und andererseits von den typischen Märchenentwicklungen abweichen.“ (vgl. ebd.)

Aus der pädagogischen Sicht wird das Merkmal der Grausamkeit bei den Märchen oft aufgefasst. Eltern wollen ihre Kinder schützen und sie nicht der Thematik der Gewalt aussetzen. Es kann nicht umstritten werden, dass die Märchen der Brüder Grimm solche Merkmale der Brutalität und der Gewalt aufweisen. Nach Joana Wunderlich sind es „[...] gewalttätige Elemente wie Folter, Mord und Kannibalismus [...]“ welche in den Grimms Märchen zu finden sind. (vgl. Wunderlich 2014: 22) Sie führt die Beispiele aus Hänsel und Gretel, sowie aus Schneewittchen auf. Die beiden Geschwister, welche eine alte Hexe umbringen und eine Stiefmutter, welche ihr Stiefkind umbringen wollte. (vgl. ebd.) Es ist jedoch nicht nur körperliche Gewalt anwesend, sondern auch psychische, wie z. B. bei Aschenputtel, welche von ihrer Stiefmutter und Stiefschwestern als Dienerin behandelt und schikaniert wird.

Während sich die Eltern über den Gebrauch von Märchen als Erziehungsmittel nicht einig sind, führen einige Erziehungswissenschaftler Argumente auf, welche für die Märchen als Erziehungsmittel sprechen. Märchen sind für die Entwicklung eines Kindes notwendig. (vgl. ebd.: 24) Nach Wunderlich (2014), muss ein Kind „[...] Phasen des Trennungsschmerzes, tobende Rachsucht gegenüber den Erwachsenen und ödipale Konflikte [...]“ durchleben. (vgl. ebd.) Nur dann kann es zu einer Identitätsentwicklung kommen und die Märchen helfen dem Kind auf diesem Weg.

Aufgrund der vorhandenen Grausamkeiten wurden die Märchen auch in Verbindung mit den Konzentrationslagern gesetzt:

„Nach dem zweiten Weltkrieg wurde der Druck der Kinder- und Hausmärchen, seitens der Alliierten, verboten. Sie sahen in der Grausamkeit der Märchen den Keim für die Gräueltaten der Deutschen. Darüber hinaus wurde eine Verbindung zwischen der Verbrennung der Hexe (Hänsel und Gretel) und den systematischen Tötungen in den Konzentrationslagern gesehen.“ (Wunderlich 2014: 22-23)

Die Märchen betrachtete man als ein manipulatives Mittel, welche „[...] als Machtinstrumente missbraucht werden können.“ (vgl. Wunderlich 2014: 23)

Heutzutage werden die traditionellen Märchen wieder aufgenommen und verändert. Immer öfter werden die weiblichen Hauptfiguren zum Retter der Prinzen gemacht. Die Märchen

werden modernisiert und der heutigen Zeit angepasst. Dies geschieht am meisten durch das Fernsehen und den Film.

Im folgenden Kapitel wird die Geschichte von Walt Disney und seinem Einfluss in der Filmindustrie präsentiert. Daraufhin folgt der Einfluss seiner Märchen-Verfilmungen in der Gesellschaft, bzw. seine Adaptionen und Veränderungen von Märchen. Es wird auf die Frage nach der Erziehung von Kindern und Jugendlichen durch Disney-Verfilmungen eingegangen und gezeigt, auf welche Weise Disney die Moralität und Lehren der Originalmärchen auf Kinder, ohne die dazugehörige Grausamkeit, den Kindern übermittelt.

4 Walt Disney und die Kinematographie

Es gibt heute fast niemanden der den Namen Disney nicht kennt. Neben den zahlreichen Animationsfilmen können wir Disney auch für eine Vielzahl an fantastischen Spielfilmen danken. Doch die Animationsfilme sind das, wofür Disney am bekanntesten ist. Jedes kleine Mädchen möchte eine der Disney-Prinzessinnen sein und jeder kleine Junge möchte Abenteuer wie Aladin oder Peter Pan erleben.

Walter Elias Disney wurde am 5. Dezember 1901 als viertes Kind eines irisch-amerikanischen Vaters und einer deutsch-amerikanischen Mutter in Chicago geboren. Schon seit frühester Kindheit konnte man das zeichnerische Talent Walt Disneys erkennen. Walt hatte eine Vision. Er wollte seine Zeichnungen zum Leben erwecken, weswegen er die Kunstakademie in Chicago besuchte. Im Jahr 1922, nach der Gründung seiner ersten Firma in der Garage seines Vaters, realisierte Walt seine ersten Animationsfilme *Rotkäppchen* und *Alice im Wunderland*, doch wegen der schlechten Bezahlung seiner Arbeitgeber, zerplatzte dieser Traum schnell. (vgl. Jezidžić 2018: 41-42)

Walt Disney und sein Bruder Roy gründeten 1923 die *Disney Brothers Cartoon Studio*, welche später, nach der Idee seines Bruders, in *The Walt Disney Company* umbenannt wurde. Das erste Disney Studio befand sich in einem Hinterraum eines Immobilienbüros. Dieser wurde aber schnell zu klein, weswegen Walt 1926 sein Studio nach Hollywood versetzte. (vgl. Biber 2020: 11) Dort entstand die, heute bekannteste Disney-Figur, Mickey Mouse. Wieso ausgerechnet eine Maus, bzw. ein Tier? Walt bemerkte, dass den Tieren in Zeichentrickfilmen menschliche Züge und Emotionen fehlten. (vgl. Anonym 2015: 12) „Er wollte sie so menschlich wie möglich darstellen, damit sich das Publikum mit ihnen identifizieren kann.“ (Anonym 2015: 12) Der Verkauf der ersten beiden Mickey Mouse-Animationen lief nicht so, wie Disney es sich vorgestellt hatte. Es fehlte der Ton, welcher zu der Zeit eine Revolution in der Filmindustrie darstellte. Der Durchbruch kam mit dem dritten Mickey Mouse-Animationsfilm *Steamboat Willie*. Disney fand als erster heraus, wie man ein Bild mit dem Ton richtig verbinden kann: anstatt einer Bildfrequenz von 18 Bildern pro Sekunde, filmte er 24 Bilder pro Sekunde. (vgl. Jezidžić 2018: 42) Somit entstand 1928 Disneys erster Zeichentrickfilm mit Ton und damit auch eine neue Ära in der Welt der

Animationsfilme. Mit seinem Zeichentrickfilm *Flowers and Trees* brachte Disney noch eine Neuigkeit in die Animationswelt und diese ist die Farbe. Für *Flowers and Trees* erhielt Disney 1935 seinen ersten Oscar. (vgl. ebd.)

Disney strebte immer weiter nach der Weiterentwicklung der technischen Mittel. Disneys Art-Director Ub Iwerks entwickelte für den Animationsfilm *Schneewittchen und die sieben Zwerge* (1937) eine Multiplan-Kamera. „Unter ihr liegen die Zeichnungen auf verschiedenen Ebenen und vermitteln den Eindruck räumlicher Tiefe.“ (Weinsheimer 2007: 757) *Schneewittchen und die sieben Zwerge* (1937) ist der erste farbige Tontrickfilm, welcher im Spielfilmlänge ausgestrahlt wurde, welcher durch die Multiplan-Kamera eine neue Ebene der Animation erreicht hat. Die räumliche Tiefe in einem Animationsfilm gibt ein anderes Erlebnis wieder.

Nach *Schneewittchen und die sieben Zwerge* folgten weitere Filme, welche zu zeitlosen Klassikern wurden: *Pinocchio* (1939), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1943), *Cinderella* (1950), *Alice im Wunderland* (1951), *Peter Pan* (1953), usw. Der letzte Film an dem Walt Disney noch selbst mitgewirkt hat ist der unvergessliche Klassiker *Das Dschungelbuch* aus dem Jahr 1967. Die Geschichte von der Freundschaft zwischen dem Menschenjungen Mowgli und den Bären Balu begeisterte jeden. Das Lied *Probier's mal mit Gemütlichkeit* wurde zum Ohrwurm und brachte Disney sogar einen Oscar ein. Walt Disney starb am 15. Dezember 1966 und konnte somit *Das Dschungelbuch* nicht zu Ende bringen. Große Trauer hing über dem Disney Studio. Doch die Disney-Animatoren wussten, dass sie zur Ehre von Walt weiter machen mussten. Die Szene im Film *Das Dschungelbuch*, in welcher Balu nach dem Kampf mit Shere Khan als tot erscheint, wurde zur Symbolik für Walt Disneys Tod. Mowgli weint um Balu. Er hat seinen besten Freund verloren. Die Atmosphäre im Film, der Regen, spiegeln die Emotionen der Trauer wider. Diese Parallele kann man zu der Trauer um Walt ziehen. Doch der Regen hört auf einmal auf und die Sonne erscheint. Balu ist gar nicht tot und steht wieder auf, worauf wieder ein Lied folgt. Diese Szene wurde zur Symbolik für den Fortbestand von Disneys Animationsschaffen. Mit dieser Szene wollte man zeigen, dass das Erbe von Disney, trotz dem Tod seines Erschaffers, weiterleben wird. Nach dem Tod von Walt Disney wurden noch zahlreiche weitere Klassiker produziert, wie *Arielle, die Meerjungfrau* (1989), *Die Schöne und das Biest* (1991), *Aladin*

(1992) *Der König der Löwen* (1994), usw. Disneys Animationsstudio ging noch einen Schritt weiter und produzierte 1996 den erste vollständig computeranimierten Spielfilm *Toy Story*. (vgl. Weinsheimer 2007: 758)

Disney ist aber nicht nur für seine Vielfalt an Animations- und Trickfilmen bekannt, sondern auch für einige Spielfilme: *Die Schatzinsel* (1950), welcher der erste Spielfilm von Disney ist, das Musical *Mary Poppins* (1964), *Liebling ich habe die Kinder geschrumpft* (1988), *Pretty Woman* (1990), usw. Auch im Bereich der Natur-Dokumentationen hatte Disney seinen Erfolg mit den Dokumentarfilmen von James Arger *Die Wüste lebt* (1953) und *Wunder der Prärie* (1954). (vgl. Weinsheimer 2007: 757-758)

Mit der Vielfalt seines Animationsschaffen hatte Disney großen Einfluss auf die Gesellschaft. Disney lehrt Kinder an ihre Träume zu glauben und zu versuchen diese auch zu verwirklichen. Im folgenden Kapitel wird vom Einfluss der Disney-Verfilmungen auf die Gesellschaft die Rede sein.

4.1 Rolle der Walt Disney Literaturverfilmungen für die Gesellschaft

Die Welt der Märchen war schon immer eine beliebte Vorlage für das Drehen von Kinderfilmen, welche auch Disney aufgegriffen hat. Disney nahm verschiedene Märchen von den Brüdern Grimm und anderen Märchenautoren auf und verlieh ihnen ein neues Gewand. „Bis heute charakterisiert die Disney-Filme, dass die Vorlagen politisch korrigiert, von Gewalt befreit und in ein leicht verständliches Gut-Böse-Schema gepresst werden.“ (Weinsheimer 2007: 758) Man kann aus fast jedem Film eine Lehre ziehen und somit auch aus den Disney-Filmen. Der Zuschauer soll sich mit den Hauptfiguren im Film identifizieren können.

„Die Zuschauerinnen und Zuschauer übernehmen aus Filmen Urteile und Einstellungen, die sie auch auf ihr eigenes Leben übertragen können. Ihnen werden im Film Lösungsmöglichkeiten für Situationen und Probleme geboten, die sie auf ihre eigenen übertragen können. Sie können durch das Schauen von und das Eintauchen in Filme Erfahrungen sammeln.“ (Drews 2017: 19)

Den Disney-Filmen könnten man eine erzieherische Art hinzuschreiben. Die Kinder schauen sich einen Disney-Film an und identifizieren sich mit den Hauptfiguren. Kleine Mädchen spielen die Prinzessinnen aus den Filmen nach, sie identifizieren sich mit ihnen und möchten so sein wie sie. Dies führt zu einer meist unbewussten Formierung des Charakters der Kinder. Verschiedene Werte werden durch Disney-Filme vermittelt, wie z. B., dass man lieb und nett sein soll, weil man dann ein schönes und glückliches Leben haben wird. Wenn man böse ist, so wird dich das Leben bestrafen.

Disney hat die Helden seiner Filme der Zeit angepasst, in der sie entstanden sind. Die älteren Filme, bzw. Märchen, haben die Frau immer als eine schöne, liebe und nette Persönlichkeit dargestellt, welche von der Hilfe und der Rettung einer männlichen Person abhängig ist. Die Aufgabe der Frau war es zu kochen und zu putzen, was in den älteren Disney-Filmen auch der Fall ist. Bei den neueren Disney-Verfilmungen werden die weiblichen Figuren immer mehr emanzipiert. Im Animationsfilm *Die Eiskönigin* (2013) ist die weibliche Hauptfigur nicht mehr auf die Hilfe einer männlichen Figur angewiesen, vielmehr steht hier die starke schwesterliche Verbindung, bzw. Geschwisterliebe im Mittelpunkt. Im Film *Küss den Frosch* (2010) verfolgt die weibliche Hauptfigur ihren Traum, ein eigenes Lokal zu besitzen, ohne die Hilfe eines Mannes oder Prinzen zu suchen. Der Film *Vaiana* (2016 – Originaltitel *Moana*) handelt von einer jungen entschlossenen Frau, welche ihre Rolle als Stammesnachfolgerin nicht akzeptieren möchte, sondern ihren Traum auf der großen weiten See zu segeln, verfolgen möchte. Man sieht, dass Disney mit seiner Zeit geht und die Figuren der jeweiligen moderneren Welt, in der sie produziert werden, anpasst. Das Klischeebild, dass Frauen nur kochen und putzen müssen, wird gebrochen. Junge Mädchen lernen somit ihre Träume zu verwirklichen und nicht auf einen schönen Prinzen, der sie vielleicht retten wird, zu warten.

Die Disney-Verfilmungen eröffneten weiterhin die Möglichkeit für die Vermarktung verschiedener Disney-Produkte. Auf diese Weise entstand das erste Merchandising der Filmgeschichte. (vgl. Weinsheimer 2007: 756) Es wurden verschiedene Fanartikel produziert: Disneyfiguren, T-Shirts, Tassen, Plüschtiere, usw. Die Vermarktung von Disney-Produkten brachten dem Unternehmen nicht nur große Gewinne von Geldsummen ein, die Popularität des Unternehmens steigerte sich immer mehr. Die Filme wurden zur

Markenprodukten und erschienen immer taktisch zur Weihnachtszeit, wenn der Verbrauch im Höchstbetrieb lag. (vgl. Weinsheimer 2007: 758)

Neben den zahlreichen Fanartikeln, welche Disney der Öffentlichkeit anbietet, gibt es noch die Disney-Themenparks. Der erste Themenpark öffnete seine Türen 1955 in Kalifornien unter dem Namen *Disneyland*. Dies brachte einen großen Erfolg ein, sodass ein paar Jahre danach die Planung für einen weiteren Themenpark begann. Weitere Disneyland und Disneyworld Resorts folgten. Diese Vergnügungsparks bieten den Besuchern eine Vielzahl an Möglichkeiten, um Spaß zu haben, doch das, was die Disneyland Resort so einzigartig macht, sind die zahlreichen Disney-Figuren, Prinzessinnen und Helden, welche man dort persönlich treffen kann.

Der Begriff Disneyfizierung beschreibt den Prozess des Einflusses auf die Gesellschaft durch die Veränderung der Wirklichkeit. Nach dem Lexikon der Filmbegriffe wird der Begriff Disneyfizierung wie folgt erläutert:

„Der ursprünglich der Architektursoziologie entstammende Begriff der *Disneyfizierung* wird meist kritisch verwendet, um sich gegen eine disneyeske, an der Konzeption der Themenparks des Konzerns geschulte Transformation urbaner Räume zu wenden, aus denen alle unerwünschten Phänomene moderner Großstädte (wie Obdachlosigkeit, Prostitution, Drogenkonsum) ausgeklammert oder verdrängt werden. Städtische Realität zeigt sich als nicht reale Scheinwelt, in der weder die sozialen Probleme noch die soziale Pluralität (Vielfalt der Religionen, Ethnien, Lebensstile und -entwürfe) der Stadt lokalisiert werden könnten.“ (Wulff: 18.09.2020)

Biber (2020) führt in ihrer Arbeit vier Kriterien nach Bryman (in Štavljanin 2012) auf, nach welchen der Disney-Konzern, bzw. die Disney-Themenparks, einen Einfluss auf die Gesellschaft hat:

1. Die Manipulation der Kinder
2. Die Manipulation der Verbraucher
3. Die Manipulation der Emotionen der Arbeiter – sie müssen immer bestimmte Emotionen zeigen und ihre eigenen unterdrücken
4. Die Verzerrung der Geschichte und des Raumes (vgl. Biber 2020: 13)

Disney gibt ein gut durchdachtes Schema vor, um den Verbraucher zu ermutigen, mehr Geld auszugeben. Der Verbrauch ist die leitende Antriebskraft. Der Profit ist wichtig.

Doch nichtdestotrotz zaubert Disney mit seinen Filmen, wie auch Produkten, vielen Kindern ein Lächeln ins Gesicht. Im nächsten Kapitel werden die jeweiligen ausgewählten Märchen *Schneewittchen*, *Aschenputtel*, *Dornröschen* und *Rapunzel* mit ihren Disney-Verfilmungen verglichen. Es wird auf ihre Unterschiede, sowie auf ihre Ähnlichkeiten eingegangen. Doch bevor es zum eigentlichen Vergleich kommt, wird zuerst das Disney-Modell, welches Disney in all seinen Verfilmungen anwendet, erklärt, sowie der bereits genannte Begriff Disneyfizierung, in Bezug auf die Verfilmungen, erläutert.

5 Walt Disneys Literaturverfilmungen am Beispiel der Märchen (*Schneewittchen, Aschenputtel, Dornröschen, Rapunzel*) der Gebrüder Grimm

Bevor es zum eigentlichen Vergleich der Literaturverfilmungen kommt, wird als erstes das Modell, welches in allen Disney-Filme vorzufinden ist, erklärt. Es gibt ein spezifisches Disney-Modell nach dem Disney alle seine Filme verrichtet. Dieses Modell erklärt die Kommunikationswissenschaftlerin Janet Wasko in ihrem Buch *Understanding Disney* (2001). Das „Classic Disney Modell“ entwickelte Walt Disney selbst und es wird bis heute noch für die Disney-Filme genutzt. Nach Wasko (2001), gibt es folgende typische Merkmale für einen Disney-Film:

- eine vorhersehbare Geschichte, welche bestimmte Werte vermittelt
- leichte Unterhaltung, sowie auch Komik und Musik
- verniedlichte Hauptfiguren, mit vermenschlichten Tierfiguren als Freunde und Helfer
- happy endings (vgl. Anonym 2015: 17)

Der Schwerpunkt einer Disney-Geschichte liegt vorwiegend auf einer Liebesgeschichte. (vgl. Anonym 2015: 17) Romantik ist ein wichtiges Motiv. Die Liebe auf den ersten Blick ist das, was eine Disney-Geschichte ausmacht. Die Hauptfiguren tragen Merkmale der Schönheit und des Guten, eine liebe und nette Art. Oft haben sie einen naiven Charakter und müssen verschiedene Probleme überwältigen, um am Ende ihr Glück und ihre wahre Liebe zu finden.

Neben der Liebesgeschichte besteht jede Disney-Geschichte auch aus dem Kampf zwischen dem Guten und dem Bösen. Jeden Protagonisten steht ein Bösewicht gegenüber, welcher meistens hässlich dargestellt wird. Das Böse sieht man ihm deutlich im Gesicht und in der Art und Weise wie er sich bewegt und spricht. Von Anfang an ist es klar und deutlich, wer zu der guten und wer zu der bösen Seite gehört. (vgl. Anonym 2015: 18)

Ein weiteres typisches Element einer Disney-Geschichte sind die tierischen Helfer der Protagonisten. Die Vögel die Cinderella bei ihren Hausarbeiten helfen, Waldtiere, welche Schneewittchen Gesellschaft leisten und auf sie aufpassen, wenn die Zwerge nicht zuhause

sind, sowie das Chamäleon Pascal, welcher Rapunzel überall begleitet. Die Tiere geben der Geschichte noch einen weiteren Niedlichkeitsfaktor, welche durch die dazugehörige Komik die Geschichte komplettiert.

Die Musik darf in einem Disney-Film natürlich nicht fehlen. Die Musik spielt einen wichtigen Faktor in der Filmindustrie, weil sie eine gewisse Spannung vorhersagt. Anhand der Musik erfährt man, ob gleich etwas Gutes oder Schlechtes passieren wird, oder wie sich die jeweilige Person gerade fühlt. Disney geht noch einen Schritt weiter und führt den Gesang in fast jede seiner Geschichten ein. Die Lieder geben einen tieferen Einblick in die Geschichte. Durch die Lieder erfährt man etwas über die Träume und Wünsche der Figuren, sowie auch ihren Charakter. Manche Lieder geben einen tieferen Einblick in das Leben einer jeweiligen Figur, oder man erfährt welchen Plan eine jeweilige Figur durchführen möchte, was meistens in den Liedern der Bösewichte vorkommt. Neben den ganzen Informationen, welche die Lieder mit sich bringen, haben diese auch einen Unterhaltungsfaktor. Sie sind rhythmisch, spaßig, bringen ein gutes Gefühl hervor und man kann sie leicht nachsingen.

Im vorherigen Kapitel wurde schon der Begriff der Disneyifizierung im Bereich des Verbrauches und des Einflusses auf die Gesellschaft erwähnt. Dieser Begriff wird aber auch für die Gestaltung der Disney-Figuren genutzt. Disney nimmt ein Märchen oder eine Geschichte auf und verniedlicht nicht nur die Handlung, sondern auch seine Charaktere. Die Protagonisten und guten Charaktere, weibliche wie auch männliche, sind die Präsentation wahrer Schönheiten. Ihren Charakter kann man deutlich an ihrem Aussehen erkennen – große, friedliche Augen, schönes und ordentliches Haar, die Kleidung immer in bunten und hellen Farben. Genauso ist es auch umgekehrt mit den Bösewichten, welche immer mit dunklen Farben in Verbindung gebracht werden. Äußerlich werden sie genauso präsentiert, wie sie auch innerlich sind – hässlich, fies und gemein. “Es entstehen ein-dimensionale stereotypische Charaktere, die den Disney Werten entsprechen.“ (Anonym 2015: 19) Auch der Einbezug von Tieren, welche menschliche Charakterzüge aufweisen ist eine typischer Disney-Akt. An den Tieren kann man auch gut erkennen, ob sie zu den Helden gehören oder zu den Bösewichten. Weiterhin wird die Handlung verharmlost und es werden internationale Vorbilder geschaffen. (vgl. Anonym 2015: 19)

Nachdem das Disney-Modell präsentiert wurde, sowie die Disneyfizierung der Charaktere, folgt weiterhin das Hauptthema dieser Arbeit, und zwar der Vergleich zwischen den Originalmärchen der Gebrüder Grimm mit den Verfilmungen von Walt Disney. Zuerst wird der Vergleich vom ersten Disney Animationsfilm in Spielfilmlänge gezeigt, und zwar vom *Schneewittchen*. Es werden erst die Handlungen vom Originalmärchen und der Disney-Verfilmung kurz wiedergegeben. Darauf folgt der Vergleich der beiden Medien am Beispiel des Motives der Zahlensymbolik. Bei den Märchen *Aschenputtel*, *Dornröschen* und *Rapunzel* wird ebenfalls zuerst die Handlungen kurz wiedergegeben. Der Vergleich vom Originalmärchen mit der Disney-Verfilmung wird bei *Aschenputtel* durch das Motiv der Fee, dem Bäumchen und den Tauben gemacht. Bei *Dornröschen* erfolgt der Vergleich anhand des Motivs der Feen und bei *Rapunzel* ist es die Liebe auf den ersten Blick.

5.1 Schneewittchen – Wiedergabe des Inhalts bei den Gebrüder Grimm und Disney

Das Märchen der Gebrüder Grimm fängt mit der Erzählung von einer Königin an, welche sich ein Kind mit der „Haut so weiß wie Schnee, Lippen so rot wie Blut und Haar so schwarz wie Ebenholz“, wünschte. Dieser Wunsch hatte sich ihr erfüllt, doch sowie das Kind geboren wurde, starb die Königin. Der König nahm sich eine neue Gemahlin. Sie war eine echte Schönheit, doch sie konnte es nicht ertragen, wenn sie jemand in ihrer Schönheit übertraf. Sie besaß einen magischen Zauberspiegel, welchen sie immer wieder die Frage „Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?“ stellte. Jedes Mal bekam sie die Antwort, dass sie die Schönste wäre, zu hören und damit war sie mehr als zufrieden. Doch eines Tages gab der Spiegel eine andere Antwort, und zwar das Schneewittchen noch tausendmal schöner sei als sie. Da wurde die Königin grün vor Neid und ließ den Jäger rufen. Er sollte Schneewittchen in den Wald bringen und sie dort töten. Zum Beweis sollte er der Königin die Lunge und die Leber von Schneewittchen bringen. Der Jäger konnte Schneewittchen nicht umbringen und ließ sie in den Wald laufen. Der Jäger brachte der Königin Lunge und Leber von einem jungen Wildschwein. Die Königin aß die Lunge und die Leber in der Annahme, dass es Schneewittchens seien. Schneewittchen rannte durch den Wald, mutterseelenallein und voller Angst, bis sie zu einem kleinen Hause kam. Dort fand sie ein Tischlein mit sieben kleinen Tellerchen, Löffelchen, Messerchen und Gabelchen,

sowie sieben kleine Becherchen. Alles war schön und ordentlich gedeckt. Sie aß von jedem Teller ein wenig Gemüse und Brot und aus jedem Becherchen trank sie ein wenig Wein. Sie fand auch sieben Bettchen. Sie probierte jedes aus, doch legte sich in das Siebte, welches am gemütlichsten war. Die sieben Zwerge kamen nachhause und wunderten sich, wer aus ihren Tellerchen, mit ihren Gabelchen und Löffelchen gegessen hatte. Anschließend wunderten sie sich darüber, wer in ihren Bettchen gelegen hatte, bis sie Schneewittchen fanden. Als Schneewittchen am nächsten Morgen erwachte, erschrak sie, als sie die sieben Zwerge sah. Doch sie waren freundlich und boten ihr an, bei ihnen zu bleiben. Sie müsse lediglich kochen, putzen und das Haus sauber halten. Die Königin, welche dachte, dass Schneewittchen tot sei, fragte den Spiegel wieder dieselbe Frage. Der Spiegel antwortete wieder einmal, dass Schneewittchen tausendmal schöner sei. Daraufhin verkleidete sich die Königin in eine Krämerin und ging zum Haus der sieben Zwerge. Sie verkaufte Schneewittchen einen Schnürriemen. Sie bot an, Schneewittchen den Schnürriemen zu schnüren. Sie tat das jedoch so fest, dass Schneewittchen der Atem stehen blieb und sie ohnmächtig umfiel. Als die Zwerge nachhause kamen, fanden sie Schneewittchen auf dem Boden liegen. Sie sahen den zu eng geschnürten Schnürriemen und schnitten ihn durch. Schneewittchen kam wieder zu sich. Die Königin kam ein zweites Mal und versuchte Schneewittchen diesmal mit einem vergifteten Kam zu töten. Auch diesen fanden die Zwerge und nahmen ihn Schneewittchen aus den Haaren, wodurch sie wieder lebendig wurde. Beim dritten Versuch vergiftete die Königin einen Apfel. Schneewittchen biss in die rote Backe des Apfels und fiel tot um. Dieses Mal konnten die Zwerge keinen Schnürriemen und keinen Kam finden. Drei Tage trauerten sie um ihr Schneewittchen. Sie fertigten ihr einen Sarg aus Glass an, da sie bemerkt hatten, dass sie immer noch wie lebendig aussah. Die Königin war mit Freude erfüllt, als ihr der Spiegel antwortete, sie sei wieder die Schönste im Land. Eines Tages kam ein Prinz am Haus der Zwerge vorbei und wollte bei ihnen übernachten. Doch als er Schneewittchen im gläsernen Sarg sah, versuchte er die Zwerge zu überreden, dass sie ihm Schneewittchen schenken sollen. Die Zwerge waren so nett und schenkten dem Prinzen das Schneewittchen. Er konnte von ihrer Schönheit nicht genug bekommen. Seine Diener mussten den Sarg immer mit sich schleppen, wo auch immer der Prinz gerade hinging. Da geschah es, dass ein Diener einmal stolperte und ihm der Sarg von der Schulter fiel. Dadurch fiel das giftige Apfelstück aus Schneewittchens Mund und sie wachte wieder auf. Es wurde eine Hochzeit gefeiert zu der auch die Stiefmutter, die böse Königin, eingeladen wurde. Da der Spiegel meinte, die

zukünftige Braut sei die Schönste im Land, wollte sich die Königin diese Braut selbst ansehen, doch sie wusste nicht, dass es sich dabei um das Schneewittchen handelte. Die Königin musste zur Strafe für ihre Taten in eisernen Schuhen tanzen, bis sie tot umfiel. (vgl. o. A. o. J.: 191-200)

Disney erzählt die Geschichte von Schneewittchen mit Hilfe eines Buches. Ein Buch öffnet sich von allein und auf den ersten beiden Seiten sind die Informationen gegeben, die der Leser, bzw. Zuschauer als Vorwissen braucht. Es gibt eine böse Stiefmutter, bzw. die Königin, welche neidisch auf die Schönheit ihrer Stieftochter ist und sie deswegen in zerfetzte Kleider steckt und sie zum Putzen verurteilt. Diese Königin besitzt einen magischen Spiegel, welcher ihr auf die Frage, wer die Schönste im Land sein, antwortet. Es hieß immer, die Königin sei die Schönste im Land, doch wie Schneewittchen heranwuchs, so wurde sie zur Schönsten im ganzen Land, mit ihrer „Haut so weiß wie Schnee, Lippen so rot wie Blut, Haaren so schwarz wie Ebenholz“. Eines Tages, als Schneewittchen die Treppe putzte und sang, kam ein Prinz daher und fing an mit ihr zu singen. Die Königin wurde so eifersüchtig, dass sie den Jäger beauftragte, Schneewittchen in den Wald zu bringen und dort zu töten. Als Beweis, solle er ihr Schneewittchens Herz bringen. Der Jäger tat alles auf Befehl der Königin, doch er konnte Schneewittchen nicht töten. Er ließ sie in den Wald hineinlaufen. Dort fürchtete sie sich erst von den Gestalten, welche in ihrer Fantasie entstanden sind, doch bald darauf fand sie viele neue tierische Freunde. Zusammen mit ihnen gelangte sie zum Haus der sieben Zwerge, wo sie zu putzen anfang. Die Zwerge kommen nachhause und sind verwundert über die Sauberkeit, die sie vorfinden. Sie finden auch Schneewittchen schlafend in ihrem Zimmer. Nach einigen Überlegungen sind sich die Zwerge einig, dass Schneewittchen bei ihnen bleiben kann. Die Königin erfährt durch ihren Spiegel, dass Schneewittchen noch am Leben ist. Sie braut einen Zaubertrank, welcher sie in eine alte, hässliche Frau verwandelt und vergiftet gleichzeitig einen Apfel. Sie bricht zu dem Haus der sieben Zwerge auf. Dort findet sie Schneewittchen allein und bietet ihr einen schönen, saftigen roten Apfel an. Die Waldtiere, welche etwas Schlimmes ahnen, laufen schnell zur Edelsteinmine, um die Zwerge zu holen. Die Zwerge verfolgen die Königin bis zu einer Klippe, von welcher sie letztendlich runterfällt. Schneewittchen wurde vorher durch den Apfel vergiftet. Die Zwerge trauern und brachten es nicht übers Herz solch eine Schönheit wie Schneewittchen es war zu vergraben. Sie machten für sie einen Sarg aus Glass. Der Prinz

kam, gab ihr einen Kuss und Schneewittchen erwachte wieder zum Leben. Alle freuten sich und Schneewittchen und der Prinz lebten glücklich bis an ihr Lebensende. (vgl. Snow White and the Seven Dwarfs 1937)

5.1.1 Analyse anhand des Motivs der Zahlen

Zahlen spielen für Märchen eine besondere Rolle. Der Zahlensymbolik nach steht jede Zahl für ein spezifisches Symbol, welche die Figuren oder die Ereignisse eines Märchens kennzeichnen. Die häufigsten Zahlen, welche im Märchen vorkommen, sind die Zahlen drei, sieben und zwölf. Die Zahl drei steht für das Göttliche.² Die Zahlen sieben und zwölf weisen einige Gemeinsamkeiten auf, weil sie beide aus den Zahlen drei und vier hervorkommen. Sie stehen beide als Symbol für die Vollkommenheit.³

Bei Schneewittchen sind es die Zahlen drei und sieben, welche nicht zu übersehen sind. Im Märchen der Gebrüder Grimm wird die Zahl drei das erste Mal gleich am Anfang sichtbar, als sich die gute Königin beim Nähen in den Finger sticht und drei Tropfen Blut auf den weißen Schnee fallen. Aus der Symbolik der Zahl drei entsteht hierbei auch die berühmte Beschreibung von Schneewittchen: *Haut so weiß wie Schnee, Lippen so rot wie Blut, Haar so schwarz wie Ebenholz*. Anders als beim Originalmärchen ist in der Disney-Verfilmung die Symbolik der Zahl drei nicht vorhanden. An der Figur des Schneewittchens bemerkt man zwar ihre weiße Haut, ihre roten Lippen und ihr schwarzes Haar, doch diese Merkmale werden nicht durch das Nennen dergleichen betont, wie im Originalmärchen. Auch die Königin, welche sich beim Nähen in den Finger sticht, wird in der Disney-Verfilmung nicht erwähnt.

² In der griechischen Mythologie sind es die Götter Zeus, Poseidon und Hades, in der ägyptischen Mythologie Isis, Osiris und Horus und im Hinduismus Brahma, Vishnu und Shiva. Im Christentum ist die Rede von der Dreifaltigkeit Gottes, bzw. der Vater, der Sohn und der Heilige Geist. Maria, Jesus und Josef sind auch drei Personen, welche die heilige Familie bilden. Weiterhin sind es drei Könige aus dem Morgenland. Es sind auch drei Tugenden, welche es im Christentum gibt, und diese sind der Glaube, die Hoffnung und die Liebe.

Quelle: <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenmotive/zahlen-im-maerchen-die-drei/> (04.12.2020)

³ Bei der Zahl zwölf ist es doch ein wenig anders, weil meistens die Zahl dreizehn hinzukommt, welche dann die Vollkommenheit der Zahl zwölf stört.

Quelle: <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenmotive/zahlen-im-maerchen-die-zwoelf/> (04.12.2020)

Weiterhin erscheint die Zahl drei bei den drei Versuchen der bösen Königin Schneewittchen umzubringen – das erste Mal mit einem Schnürriemen, das zweite Mal mit einem vergifteten Kamm und das dritte Mal mit einem vergifteten Apfel. In der Disney-Verfilmung versucht die böse Königin dies nur einmal, und zwar mit dem vergifteten Apfel. Die Relevanz, alle drei Versuche in der Verfilmung zu zeigen, wurde verringert, womit auch die Symbolik der Zahl drei hier nicht vorhanden ist.

Die Symbolik der Zahl sieben wird, ohne Zweifel, durch die sieben Zwerge ersichtlich gemacht. Gott schuf die Welt in sieben Tagen, bzw. in sechs Tagen und am Siebten ruhte er. Es ist kein Zufall, dass es genau sieben Zwerge sind, welche auf Schneewittchen aufpassen. „Die drei göttlichen Tugenden (Glaube, Hoffnung, Liebe) werden ergänzt durch die vier Kardinaltugenden (Klugheit, Gerechtigkeit, Tapferkeit, Mäßigung).“ (Lippert: 28.09.2020) Diese Tugenden begleiten Schneewittchen durch ihr Leben und geben ihr Halt und Hoffnung. Die Zahl sieben ergibt sich aus den Zahlen drei und vier, wobei die Zahl drei für das Göttliche steht und die Zahl vier für Ordnung und rationales Denken. Die sieben Zwerge aus dem Originalmärchen besitzen die Merkmale, welche die Zahl vier trägt. Sie sind ordentlich und reden auf Schneewittchen ein, sie solle niemanden ins Haus lassen, wenn sie gerade nicht zuhause sind. Die Zwerge aus der Disney-Verfilmung sind, im Gegensatz zu den Zwergen aus dem Originalmärchen, nicht ordnungsbewusst. Schneewittchen übernimmt für sie das Putzen und das Kochen. Obwohl sich Disney der Zahl sieben bedient, nutzt er nicht die dazugehörige Symbolik, um die Charaktere der Zwerge zum Vorschein zu bringen. Disney erschuf mit den Zwergen chaotische und sympathische Charaktere, welche auf die Zuschauer, bzw. die Kinder, einen stärkeren Eindruck ausüben, als wenn es ordnungsbewusste Zwerge geblieben wären.

5.2 Aschenputtel – Wiedergabe des Inhalts bei den Gebrüder Grimm und Disney

Im Märchen der Gebrüder Grimm erfährt man, dass Aschenputtel aus einer reichen Familie stammt und dass ihre Mutter tot krank war. Die Mutter starb letztendlich und Aschenputtel weinte jeden Tag an ihrem Grabe. Im nächsten Frühling heiratete der Vater eine Frau, welche zwei Töchter in die Ehe brachte. Die Töchter waren sehr schön, doch ihre Herzen waren

garstig und schwarz. Sie machten Aschenputtel das Leben zur Hölle. Das arme Aschenputtel wurde zur Dienstmagd der Schwestern. Sie nahmen ihr all ihre schönen Kleider weg und gaben ihr stattdessen einen grauen Kittel. Sie musste schwere Arbeiten erledigen vom Kochen und Waschen bis zum Feuer machen und Wasser holen. Die Schwestern warfen ihr Erbsen und Linsen in die Asche, welche sie dann wieder auslesen musste. Sie besaß kein Bett, sondern musste neben dem Herd in der Asche schlaffen, weswegen sie auch den Namen Aschenputtel bekam. Eines Tages wollte der Vater in die Messe ziehen und er fragte die beiden Stieftöchter, was er ihnen mitbringen solle. Eine wollte schöne Kleider und die andere wollte Perlen und Edelsteine. Aschenputtel wollte lediglich den ersten Reis, welcher ihren Vater auf dem Heimweg über den Hut stieße. So war es auch. Die Schwestern bekamen schöne Kleider, Perlen und Edelsteine und das arme Aschenputtel bekam den Reis von einem Haselbusch. Diesen pflanzte Aschenputtel am Grab ihrer Mutter. Sie weinte so sehr, dass ihre Tränen auf den Reis fielen und ihn begossen haben. Ein schöner, großer Baum wuchs neben dem Grabe ihrer Mutter heran. Aschenputtel ging jeden Tag, dreimal zum Baum, weinte und betete und jedes Mal flog ein weißer Vogel auf den Baum, welcher ihr das herab warf, was sie sich wünschte. Eines Tages gab der König bekannt, dass er ein Fest geben werde. Drei Tage solle es dauern und es seien alle Jungfrauen des Landes eingeladen, da der Prinz eine Frau auswählen wolle. Die Schwester fingen gleich an sich fertig zu machen. Aschenputtel wollte auch so gerne zum Fest gehen, doch die Stiefmutter erlaubte es nicht. Aschenputtel sollte erst Linsen aus der Asche lesen und wenn sie das schaffe, bevor sie losführen, könne sie mitkommen. Aschenputtel rief alle Vögel mit den Worten „ihr zahmen Täubchen, ihr Turteltäubchen, all ihr Vöglein unter dem Himmel, kommt und helft mir lesen, die guten ins Töpfchen, die schlechten ins Kröpfchen“ zu Hilfe. Voller Freude brachte Aschenputtel der Stiefmutter die Schüssel, doch sie erlaubte Aschenputtel weiterhin nicht, mitzukommen. Sie musste jetzt zwei Schüssel Linsen in einer halben Stunde lesen, worauf Aschenputtel wieder die Vögel zu Hilfe rief. Die Stiefmutter erlaubte Aschenputtel weiterhin nicht mitzukommen, weil Aschenputtel kein Kleid hatte und nicht tanzen konnte. Aschenputtel ging zum Grab der Mutter und betete zum Haselbaum „Bäumchen, rüttel dich und schüttel dich, wirf Gold und Silber über mich“, worauf ihr der weiße Vogel ein goldenes und silbernes Kleid, mit den passenden Schuhen herunterwarf. Aschenputtel ging zum Fest, wo sie die Schwestern und die Stiefmutter nicht erkannten und sie die ganze Nacht mit dem Prinzen tanzte. Als es Zeit wurde nachhause zu gehen, entwischt Aschenputtel dem Prinzen

im Taubenhaus. Am nächsten Abend, als erneut ein Fest gehalten wurde, geschah wieder das Gleiche: Aschenputtel durfte nicht mit, sie bat das Bäumchen um ein Kleid, sie tanzte die ganze Nacht mit den Prinzen und dann entwischte sie ihm auf einen Birnenbaum. Am dritten Tag der Feier tanzte Aschenputtel erneut die ganze Nacht mit dem Prinzen. Doch diese Mal hatte sich der Prinz etwas einfallen lassen. Er ließ die ganze Treppe mit Pech bestreichen, so dass Aschenputtels linker Schuh an der Treppe hängen blieb, als sie fortlief. Der Prinz ging durchs ganze Königreich und suchte nach der Besitzerin des Schuhs. Er kam so zum Haus des Aschenputtels. Die älteste Tochter probierte den Schuh an, doch er war ihr zu klein. Daraufhin hackte sie sich die Zehen ab, damit ihr Fuß in den Schuh passte. Der Prinz nahm die älteste Tochter auf sein Pferd. Als sie am Grab von Aschenputtels Mutter vorbeirrten, hörte man zwei Täubchen vom Haselbäumchen rufen „rucke di guck, rucke di guck, Blut ist im Schuck (Schuh): Der Schuck ist viel zu klein, die rechte Braut sitzt noch daheim.“ Der Prinz bemerkte, dass Blut aus dem Schuh quoll. Er brachte die älteste Tochter zurück. Die jüngere probierte den Schuh, doch er war auch ihr zu klein. Daraufhin hackte sie sich ein Stück von ihrer Ferse ab, so dass der Schuh passte. Wieder geschah das Gleiche als der Prinz mit der jüngeren Tochter am Grab von Aschenputtels Mutter vorbeiritt. Der Prinz fragte den Vater ob er nicht doch noch eine Tochter hätte. Er ließ das Aschenputtel kommen. Sie probierte den Schuh an, welcher wie angegossen passte. Der Prinz nahm Aschenputtel auf sein Pferd und als sie am Grab der Mutter vorbeirrten hörte man die Täubchen rufen „rucke di guck, rucke di guck, kein Blut im Schuck: Der Schuck ist nicht zu klein, die rechte Braut, die führt er heim.“ Es wurde eine große Hochzeit gefeiert. Die Schwestern kamen auch zur Hochzeit, auf der sie sich bei Aschenputtel einschmeicheln wollten, doch die beiden Tauben pickten ihnen die Augen aus. Sie wurden für ihr ganzes Leben mit Blindheit bestraft. (vgl. o. A. o. J.: 91-98)

Die Disney-Verfilmung trägt den Namen Cinderella und fängt wie Schneewittchen mit einem Buch an, welches sich auf magische Weise von selbst öffnet. Gleich am Anfang erfährt man, dass die Mutter schon gestorben ist und der Vater eine neue Frau geheiratet hat, welche zwei Töchter in die Ehe gebracht hat. Seine Tochter sollte nicht ohne Mutter aufwachsen. Kurz darauf starb auch der Vater und der Neid der Stiefmutter gegenüber ihrer Stieftochter wuchs gewaltig. Aschenputtel wurde von ihrer Stiefmutter und ihren Stiefschwestern schikaniert und wie ein Dienstmädchen behandelt. Doch trotz ihrer misslichen Lage blieb Cinderella

froh und voller Hoffnung, dass ihr Leben eines Tages besser sein werde. In der ersten Szene der Verfilmung sehen wir Cinderella, in einem Turm, wie sie von zwei Vögelchen geweckt wird. Cinderella singt von Träumen, welche wahr werden können. Sie steht auf und geht ihren häuslichen Aufgaben nach. Es folgt eine Szene zwischen ihren tierischen Freunden (Mäuse, Vögel, ein Pferd, ein Hund, usw.) und der bösen Katze ihrer Stiefmutter, Lucifer. Cinderella bringt ihrer Stiefmutter das Frühstück ans Bett, wo sie gleich viele Hausaufgaben gestellt bekommt. In der nächsten Szene sehen wir den König und sein Berater wie sie einen Ball organisieren, damit der Prinz endlich eine Frau findet. Die Mäuse und Vögel machen sich gleich an die Arbeit und nähen ein Kleid für Cinderella, damit sie auf den Ball gehen kann. Doch die Stiefschwester zerstören dieses Kleid und Cinderella rennt, mit Tränen in den Augen, in den Garten unter einen Weidenbaum. Eine gute Fee erscheint, zaubert einen Kürbis zu einer Kutsche und die Tiere zu Kutscher und Pferde. Zum Schluss bekommt Cinderella noch ein neues Kleid und Glasschuhe. Die gute Fee sagt ihr noch, dass der Zauber vergeht, wenn die Uhr zwölf schlägt. Cinderella geht voller Freude auf den Ball, wo sie die ganze Nacht mit den Prinzen tanzt. Ihre Stiefschwester und ihre Stiefmutter erkennen sie nicht. Als die Uhr zwölf schlägt rennt Cinderella fort. Sie verliert einen Glasschuh auf der Treppe und versteckt sich im Wald, nachdem der Zauber vorbei ist, damit sie die Wache des Prinzen nicht finden kann. Die Kutsche war verschwunden, ihr Kleid war verschwunden, die Kutscher haben sich zurück in Tiere verwandelt. Das einzige was ihr noch geblieben ist war ihr gläserner Schuh. Es wurde im Königreich herumerzählt, dass der Prinz diejenige, welcher der Glasschuh passen würde, zur Frau nehmen werde. Die Stiefmutter erkannte, dass Cinderella dieses Mädchen von Ball war und sperrte sie in ihrem Schlafzimmer ein. Während die Stiefschwester den Schuh anprobieren, versuchten die Mäuse den Schlafzimmerschlüssel aus der Tasche der Stiefmutter zu holen, was sie auch schaffen. Cinderella kam nach unten, um den Schuh anzuprobieren. Doch wegen der Tücke der Stiefmutter, zerbrach der Schuh. Des Königs Berater dachte es sei alles verloren, aber Cinderella hatte noch den anderen Glasschuh. Cinderella wurde zum Prinzen aufs Schloss gebracht, wo sie dann heirateten. (vgl. Cinderella 1950)

5.2.1 Analyse anhand des Motivs der Fee, dem Bäumchen und den Tauben

Wie bei *Schneewittchen*, kann man auch bei der Verfilmung von *Aschenputtel* einige Abweichungen zum Originalmärchen der Gebrüder Grimm erkennen. Obwohl sich Disney in seiner Verfilmung an der Geschichte *Cendrillon oder das gläserne Pantöffelchen* von Charles Perrault orientiert hat, wird zu diesem Vergleich das Märchen von den Gebrüder Grimm herangezogen. Der Vergleich von Originalmärchen der Gebrüder Grimm und der Disney-Verfilmung wird anhand des Motivs der Fee gemacht.

Feen werden als übernatürliche Wesen verstanden, welche in Märchen als Helfer und Paten auftreten.⁴ Sie helfen den Menschen und erfüllen ihnen ihre Wünsche. In manchen Geschichten werden artige Menschen von Feen mit Geschenken oder Gaben belohnt. Eine der bekanntesten Feen in der Disney-Welt ist die gute Fee aus der Märchenverfilmung *Cinderella* aus dem Jahr 1950. Sie ist es, welche Cinderella ermöglicht auf den Ball zu gehen. Ihre Zauberworte aus dem Lied *Bibbidi-bobbidi-boo* werden gerne von Kindern gesungen. Die gute Fee zaubert Cinderella ein wunderschönes Kleid herbei und eine Kutsche, welche sie zum Ball bringt. Der Zauber der guten Fee ist jedoch nur bis Mitternacht begrenzt. Danach verschwindet der Zauber.

Im Vergleich zum Originalmärchen der Gebrüder Grimm, wurde der Verfilmung die gute Fee neu zugeführt. Im Originalmärchen bekommt Aschenputtel ihre Kleider vom Bäumchen am Grab ihrer Mutter, bzw. von den beiden Tauben, welche im Baum sitzen und nicht von einer guten Fee. Das Motiv der beiden Tauben im Zusammenhang dem Bäumchen am Grab der Mutter symbolisieren die Verbundenheit zwischen Aschenputtel und ihrer verstorbenen Mutter. Sie symbolisieren die Liebe zwischen einer Mutter und ihrer Tochter. Aschenputtel geht jeden Tag zum Grab ihrer Mutter und betet dort. Obwohl die Mutter verstorben ist, hindert dies Aschenputtel nicht daran, die Verbundenheit zu ihrer Mutter aufrecht zu erhalten. Die Geschenke, in Form von Kleidern und Schuhen, welche von den Tauben am Bäumchen kommen, verstärken beim Leser das Gefühl der emotionalen Verbindung zwischen Aschenputtel und ihrer Mutter.

⁴ Feen greifen in das Schicksal von Menschen ein. Der Begriff *Fee* kommt von dem lateinischen Wort *fatua*, bzw. *fatum*, was Wahrsagerin oder Schicksal bedeutet.

Quelle: <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenfiguren/feen-im-marchen/> (05.12.2020)

Die gute Fee aus der Verfilmung steht als Äquivalent zu dem Bäumchen und den Tauben aus dem Originalmärchen. Nachdem die Fee Cinderella ihr Kleid herbeigezaubert hat, spielt sie jedoch in der Verfilmung keine weitere Rolle mehr. Sie wird später nicht mehr erwähnt im Gegensatz zum Bäumchen und den Tauben aus dem Originalmärchen. Die Tauben sind es, welche dem Prinzen verraten, welche die richtige Braut ist. Ohne ihre Hilfe, hätte der Prinz die falsche Frau zur Braut genommen. Die Grausamkeit, als die Tauben am Ende den Stiefschwestern die Augen ausstechen, wurde in der Disney-Verfilmung nicht gezeigt, da das zu verstörend auf Kinder gewirkt hätte. Doch man sieht in der letzten Szene der Verfilmung zwei kleine Vögelchen, welche den Schleier von Cinderella tragen, was dem Motiv aus dem Originalmärchen gleichkommt, aber dennoch anders interpretiert wurde.

5.3 Dornröschen – Wiedergabe des Inhalts bei den Gebrüder Grimm und Disney

Das Märchen Dornröschen von den Gebrüder Grimm erzählt von einem Königspaar, welches sich so sehr ein Kind wünschte, doch keins bekam. Eines Tages saß die Frau Königin im Bad, worauf ein Frosch aus dem Wasser kam und zu ihr sagte, dass sie bald ein Kind bekommen würde. Ein Jahr verging und das Königspaar bekam eine wunderschöne Tochter. Der König war so froh, dass er ein Fest organisieren ließ zur Ehre der Geburt ihres Kindes. Außer den Verwandten, Freunden und Bekannten, wurden auch die dreizehn weisen Frauen eingeladen. Da der König aber nur zwölf goldene Teller besaß, musste eine der dreizehn weisen Frauen daheimbleiben. Die weisen Frauen beschenkten das Kind mit verschiedenen Gaben, wie z. B. Tugend, Schönheit, Reichtum, usw. Bevor die Zwölfte ihre Gabe aussprechen konnte, stürmte die Dreizehnte herein und belegte das Kind mit einem Fluch: „die Königstochter soll sich in ihrem fünfzehnten Jahr an einer Spindel stechen und tot hinfallen.“ Ohne ein weiteres Wort zu sagen, drehte sie sich um und verschwand aus dem Saal. Die Zwölfte, welche ihre Gabe noch nicht ausgesprochen hatte, milderte den Fluch durch die Worte, dass das Kind keinen Tod finden solle, sondern einen hundertjährigen Schlaff. Der König ließ gleich alle Spindeln aus dem Königreich einsammeln und verbrennen. Dornröschen wuchs zu einer schönen jungen Frau heran, wie es auch die Gaben vorhergesagt wurde. Am Tag ihres fünfzehnten Geburtstags, geschah es, dass ihre Eltern

nicht zuhause waren. Dornröschen ging im Schloss umher, öffnete jede Tür und jede Kammer, um zu sehen, was sich dort verbirgt. Sie kam zu einem alten Turm, öffnete die Tür und fand dort eine alte Frau, mit einer Spindel. Dornröschen fragte die alte Frau was das für ein herumspringendes Ding sei und kaum hatte sie die Spindel angefasst, so begann gleich der Zauber zu wirken. Dornröschen fiel in einem hundertjährigen Schlaf. Doch nicht nur Dornröschen schlief ein, sondern auch das ganze Königreich samt den Pferden, Hunden und Fliegen. Ihre Eltern, welche zu dem Zeitpunkt nachhause kamen, fielen auch unter den Einfluss des Zaubers. Das Feuer erlosch, das Wasser hörte auf zu fließen, der Wind legte sich. Nur die Dornenhecke um das Schloss begann zu wachsen, bis sie letztendlich das ganze Schloss umzog und darüber hinauswuchs. Das Schloss konnte man von der Dornenhecke gar nicht mehr sehen. Man erzählte sich Geschichten über das schöne Dornröschen, welches im Turm des Schlosses tief schlief. Über die Jahre hinweg haben viele Königsöhne versucht, zum Dornröschen zu gelangen, doch die Dornenhecke erlaubte das nicht. Die Königsöhne blieben in der Dornenhecke stecken und starben an einen jämmerlichen Tod. Viele Jahre waren in derzeit vergangen, bis sich wieder ein Königssohn dazu entschied, Dornröschen zu retten. Es waren derzeit genau die hundert Jahre vergangen, die Dornröschen schlafend verbringen sollte. Der Königssohn kam zu der Dornenhecke, welche voller schöner Blüten war, die sich von selbst bewegten und dem Königssohn den Weg freimachten. Der Königssohn fand das schlafende Dornröschen im Turm. Er konnte seine Augen wegen ihrer Schönheit nicht von ihr abwenden. Er beugte sich über Dornröschen und gab ihr einen Kuss. Daraufhin öffnete Dornröschen ihre Augen und lächelte den Königssohn an. Sie gingen gemeinsam den Turm hinab und das ganze Königreich fing an aufzuwachen. Es wurde eine prachtvolle Hochzeit gefeiert und sie lebten glücklich bis an ihr Lebensende. (vgl. o. A. o. J.: 180-184)

Die Disney-Verfilmung von Dornröschen fängt wie die Verfilmungen von Schneewittchen und Aschenputtel mit einem Buch an. Der Erzähler gibt in kürze wieder, wie ein König und eine Königin nach langersehendem Wunsch endlich eine Tochter bekamen und ihr zu ehren ein Fest gefeiert wurde. Neben den vielen Gästen, welche eingeladen wurde, kamen auch die drei Feen Flora, Fauna und Sonnenschein. Jede von ihnen sollte der kleinen Prinzessin, welche Aurora genannt wurde, eine Gabe zuteile. Bevor die letzte Fee, Sonnenschein, ihre Gabe aussprechen konnte, erschien die böse Fee Maleficent. Weil sie nicht eingeladen wurde,

belegte sie die Prinzessin mit einem Fluch. Aurora würde sich an ihren sechzehnten Geburtstag an einer Spindel stechen und somit ihren Tod finden. Die Fee Sonnenschein konnte den Fluch nicht aufheben, doch sie konnte ihn mindern. Aurora würde nicht sterben, sondern in einen tiefen Schlaff fallen, aus welchem sie nur der Kuss der wahren Liebe wecken könnte. Um das Kind zu schützen, ließ der König alle Spindeln im Königreich verbrennen und die drei guten Feen nahmen Aurora mit, versteckten sie in einer Waldhütte und zogen sie dort unter den Namen Dornröschen auf. Eines Tages traf Dornröschen im Wald den Prinzen Phillip. Sie verliebten sich auf den ersten Blick ineinander, doch sie wussten von der Identität des anderen nichts. Sie wussten nicht, dass sie einander versprochen sind. An Dornröschens sechszehnten Geburtstag brachten die drei guten Feen sie ins Schloss, wo sie ihren zukünftigen Ehemann treffen sollte. Maleficent hypnotisierte Dornröschen und führte sie zu einer Spindel, welche sich in einem Turm befand. Die Prophezeiung hatte sich verwirklicht und Dornröschen fiel in einen tiefen Schlaff. Die drei guten Feen versetzten das ganze Königreich in einen tiefen Schlaff bis Dornröschen aufwachen würde. Prinz Phillip kam in die Waldhütte, um seine Geliebte zu holen, doch traf er dort auf Maleficent und ihre Handlangern, welche den Prinzen entführten. Der Prinz sollte hundert Jahre in Gefangenschaft verbringen, bevor er endlich wieder gehen kann und Dornröschen mit einem Kuss der wahren Liebe aufwecken kann. Die drei guten Feen konnten den Prinzen jedoch befreien und gaben ihm zum Schutz ein verzaubertes Schild und ein verzaubertes Schwert. Der Prinz ritt zum Schloss wo sich Dornröschen befand, zerstörte die Dornenhecke, bekämpfte Maleficent, welche sich in einen Drachen verwandelte und erlöste Dornröschen von ihrem Fluch durch den Kuss der wahren Liebe. Mit Dornröschen wachte auch gleich das ganze Königreich wieder auf. Es wurde ein großes Fest zu Ehren der Prinzessin und des Prinzen gefeiert. Der Film endet wie er begonnen hat, mit dem Buch, welches ein Happy-Ending kennzeichnet und sich zuklappt. (vgl. *Sleeping Beauty* 1959)

5.3.1 Analyse anhand des Motivs der Feen

Obwohl der Grundstein für die Disney-Verfilmung das Märchen der Gebrüder Grimm ist, kann man auch in der Verfilmung von *Dornröschen* einige Abweichungen zum Originalmärchen erkennen. Der Fokus liegt hier auf dem Motiv der Feen. Einer der

bekanntesten Disney-Bösewichte ist die böse Fee Maleficent aus der Disney-Verfilmung von *Dornröschen*. Neben ihr gibt es in der Verfilmung noch die drei guten Feen Flora, Fauna und Sonnenschein. Dies unterscheidet sich zu den Feen aus dem Originalmärchen der Gebrüder Grimm. Im Originalmärchen sind es erstmals keine Feen, sondern weiße Frauen. Wie schon bei der Analyse der Zahlensymbolik bei Schneewittchen erwähnt wurde, ist die Zahl zwölf eine beliebte Märchenzahl. Im Originalmärchen waren zwölf von dreizehn weißen Frauen zum Königsfest eingeladen, weil der König nur zwölf goldene Teller besaß. Die zwölf weißen Frauen bilden die Symbolik der Vollkommenheit, welche Dornröschen gute Gaben verleihen sollen. Als die dreizehnte weiße Frau hinzukommt, stört diese die Harmonie der Zahl zwölf. Es kommt zu einer Wendung im Märchen, denn Dornröschen wird mit einem Fluch belegt, welcher ausschlaggebend für den weiteren Verlauf des Märchens ist.

Disney veränderte die dreizehn weißen Frauen aus dem Originalmärchen in die drei guten Feen und die Böse Fee Maleficent. Die Zahl dreizehn wurde durch die Zahl vier ersetzt, bzw. drei gute Feen und eine böse. Nachdem die weißen Frauen Dornröschen ihre Gaben übergeben haben, spielen sie, im Gegensatz zu der Disney-Verfilmung, im Originalmärchen keine weitere Rolle mehr, wohingegen die Feen in der Verfilmung weiterhin eine große Rolle spielen. Die drei guten Feen waren nämlich die, die Dornröschen im Wald erzogen haben, das Königreich in einen tiefen Schlaff legten, Prinz Phillip halfen aus der Gefangenschaft von Maleficent zu fliehen und ihm sogar halfen Maleficent zu besiegen. Bei Disney sind es die Feen, welche die Handlung vorantreiben, weil Dornröschen, als schlafende Schönheit, eher eine passive Rolle einnimmt. Für die jungen Zuschauer ist es auch interessanter und zugänglicher, dass Disney aus den dreizehn weißen Frauen nur drei gute Feen und eine böse gemacht haben. Für Kinder ist die Figur einer Fee auch märchenhafter als die Figur einer weißen Frau.

Disney ging noch einen Schritt weiter bezüglich der Geschichte von Dornröschen mit dem Spielfilm *Maleficent* aus dem Jahr 2014. In diesem Film wurde die Hintergrundgeschichte von Maleficent erzählt, bzw. wieso sie böse und mit Rache erfüllt wurde. Mit diesem Film zeigte Disney, dass hinter jeder bösen Tat, bzw. hinter jedem Bösewicht eine Geschichte steht, welche sie geprägt und zu dem gemacht hat, was sie jetzt sind. Disney hat gezeigt, dass

Maleficent nicht immer böse war, sondern sie der Schmerz wegen Verrat und ihr gebrochenes Herz zu dem machten, was sie ist. (vgl. Maleficent 2014)

5.4 Rapunzel – Wiedergabe des Inhalts bei den Gebrüder Grimm und Disney

Im Märchen der Gebrüder Grimm waren Rapunzels Eltern einfache Leute, die sich schon lange ein Kind wünschten. Eines Tages erhörte Gott ihre Gebete und die Frau wurde schwanger. Die Frau sah eines Tages aus ihrem Fenster und sah in einem Garten die schönste Rapunzel, die sie je gesehen hatte und verspürte sofortiges Verlangen danach. Dieser Garten gehörte jedoch einer Zauberin, vor der sich jedermann fürchtete. Das Verlangen der Frau wurde mit jedem Tag immer stärker, so sehr, dass sie fast gestorben wäre. Ihr Mann ging, ohne nachzudenken, in den Garten und holte in Eile eine Handvoll Rapunzeln. Die Frau aß den Salat auf, doch ihr Verlangen wurde noch größer. Der Mann ging wieder in den Garten, um noch eine Handvoll Rapunzeln zu holen, doch da wartete schon die Zauberin auf ihn. Die Zauberin erlaubte ihm Rapunzeln für seine Frau zu nehmen, unter der Bedingung, dass sie ihr Kind bekäme, nachdem es geboren wurde. Die Frau bekam eine gesunde Tochter, welcher die Zauberin den Namen Rapunzel gab und mit sich nahm. Rapunzel wuchs zu einem schönen Mädchen heran und als sie zwölf Jahre alt wurde, sperrte sie die Zauberin in einem Turm im Wald ein. Dieser Turm besaß keine Tür, nur ein kleines Fenster. Als die Zauberin von unten die Worte „Rapunzel, Rapunzel, lass dein Haar herunter.“ rief, so lies Rapunzel ihr prächtiges langes Haar aus dem Fenster herab und die Zauberin kletterte hoch. Eines Tages kam der Königsprinz zufällig am Turm vorbei und hörte Rapunzel im Turm singen. Weil er keine Tür finden konnte, wartete er hinter einem Baum. Er sah die Zauberin, als sie die Worte „Rapunzel, Rapunzel, lass dein Haar herunter“ rief und sah auch das schöne, lange Haar, welches aus dem Turm herabfiel. Als die Zauberin fort war, ging der Königsprinz zum Turm und rief die gleichen Worte wie die Zauberin. Er kletterte am Haar hoch und erblickte endlich die schöne Rapunzel. Er fragte sie, ob sie seine Frau werden möchte, worauf Rapunzel mit „ja“ antwortete. Sie vereinbarten, dass der Königsprinz jeden Abend zu ihr kommen würde und ihr jedes Mal einen Strang Seide mitbringen würde, damit Rapunzel eine Leiter flechten könne, um somit aus dem Turm herauszukommen. Die Zauberin merkte nichts von den heimlichen Besuchen des Königsprinzen, bis zu dem Zeitpunkt, als ihn

Rapunzel eines Tages aus Versehen erwähnt hatte. Daraufhin wurde die Zauberin wütend, schnitt Rapunzel die Haare ab und brachte sie in eine Wüstenei. Am selben Tag kam der Königsprinz zurück und sprang voller Verzweiflung aus dem Turm, als er dort die Zauberin antraf, welche ihm sagte, dass er Rapunzel nie wieder sehen werde. Der Königsprinz blieb am Leben, doch die Dornen, in welche er fiel, zerstachen ihm die Augen und so erblindete er. Er wanderte so blind einige Jahre im Wald umher, als er endlich in die Wüstenei kam, wo er Rapunzel mit den Zwillingen fand. Rapunzel erkannte ihn, fiel ihm um den Hals und fing an zu weinen. Zwei ihrer Tränen fielen auf die Augen des Königsprinzen, worauf er wieder das Tageslicht erlangt hatte. Der Königsprinz nahm Rapunzel und die Zwillinge mit in sein Königreich, wo sie noch lange glücklich lebten. (vgl. o. A. o. J.: 50-53)

Die Disney-Version von Rapunzel beginnt mit einem Narrator, welcher in Kürze die Geschichte, wie Rapunzel in den Turm gekommen ist, erzählt. Eines Tages fiel ein Sonnentropfen auf die Erde und daraus entstand eine magische Blume. Diese Blume hatte Kräfte, welche Mutter Gothel für sich haben wollte, um für immer jung zu bleiben. Sie musste nur ein Lied singen und die Kraft der Blume würde ihr die Jugend zurückgeben. Disney machte aus Rapunzels Eltern adlige Leute, bzw. ein Königspaar. Die Königin lag bei der Geburt ihres Kindes im Sterben. Somit befahl der König seinen Leuten die Zauberblume zu finden, um die Königin und ihr Kind zu retten. Es wurde eine gesunde Tochter mit magischen Haaren geboren, welche Gothel gestohlen und in einen Turm eingesperrt hat, um die Magie der Haare nur für sich zu haben. Mutter Gothel zog Rapunzel wie ihr eigenes Kind groß, doch erlaubte ihr nicht nach draußen zu gehen unter dem Vorwand, dass die Welt da draußen grausam sei. Doch Rapunzel gab ihren Traum nach Freiheit nicht auf. Jedes Jahr an ihrem Geburtstag ließ das Königspaar Laternen in den Himmel aufsteigen, als Symbol für die Hoffnung, dass ihre Tochter eines Tages zurückkehren würde. An ihrem achtzehnten Geburtstag fragte Rapunzel Mutter Gothel, ob sie hinaus gehen und die Laternen sehen dürfte, was Gothel aber nicht erlaubte. Eines Tages als Gothel nicht im Turm war, kam der Dieb Flynn Rider in den Turm geklettert, um die gestohlene Krone zu verstecken. Rapunzel haute ihm, voller Angst, mit einer Bratpfanne, eine über. Die Beiden machten eine Vereinbarung – wenn Flynn Rapunzel zu den Laternen führt, würde sie ihm die Krone zurückgeben. Rapunzel verließ den Turm und somit begann ihr Leben in der Freiheit an. Auf dem Weg zum Königreich erlebten sie einige Abenteuer, wie das Kennenlernen der

Raufbolde in einer Kneipe und der Verfolgung von dem Pferd Maximus. Flynn besorgte ein Boot, um Rapunzel eine schöne Aussicht auf die Laternen zu ermöglichen. Es folgt ein Lied, womit deutlich gemacht wird, dass sich Rapunzel und Flynn ineinander verliebt haben. Mutter Gothel fand Rapunzel und brachte sie zurück in den Turm. Dort fand Rapunzel heraus, dass sie die verlorene Königstochter ist, als sie die Krone anprobiert hat. Sie wollte weggehen, doch Gothel hielt sie gefangen. Flynn Rider, der eigentlich Eugene heißt, floh aus dem Gefängnis durch die Hilfe der vorhin erwähnten Raufbolde. Er rannte zum Turm, um Rapunzel zu retten, wo ihn Gothel schon erwartete und ihm mit einem Messer in den Rücken stach. Rapunzel versprach Gothel mit ihr zu gehen, wenn sie Eugene heilen durfte, doch Eugene schnitt Rapunzel die Haare ab, welche gleich ihre Zauberkraft verloren. Gothel wurde in Sekundenschnelle wieder alt, fiel aus dem Turm und starb. Eine Träne aus Rapunzels Augen fiel auf die Wange von Eugene und er erwachte wieder zum Leben. Die verlorene Tochter kehre zum Schloss zurück, wo sie ihre Eltern gleich erkannt haben. Es wurde tagelang gefeiert und die Hochzeit von Eugene und Rapunzel wurde auch schon geplant. (vgl. Rapunzel. Neu Verfühnt 2010)

5.4.1 Analyse anhand des Motivs der Liebe auf den ersten Blick

Am Beispiel der Rapunzel-Verfilmung kann man gut erkennen, auf welche Art und Weise sich Disney von der Originalgeschichte abgewandt und seine eigene disneyfizierte Version angefertigt hat. Der Grundriss der Geschichte ist gleichgeblieben, doch alles andere hat sich grundsätzlich geändert. Disney machte aus dem Originalmärchen, welches grausame Aspekte besitzt, wie der Fall des Prinzen aus dem Turm und der Verlust seiner Sehkraft, eine typische Disney-Version, welche durch seine sympathischen Charaktere und witzige Ereignisse für die Unterhaltung der ganzen Familie sorgt.

Das Märchen *Rapunzel* wird in dieser Arbeit mit seiner Disney-Verfilmung anhand des Motivs der Liebe auf den ersten Blick verglichen. Die Liebe auf den ersten Blick ist ein typisches Märchenelement, welches nicht nur bei den Originalmärchen, sondern auch bei allen Disney-Verfilmungen zum Vorschein kommt. Bei *Rapunzel* verliebte sich der Prinz in erster Linie in Rapunzels Stimme, welche er hörte, als er zufällig am Turm vorbeikam. Diese

Liebe wurde noch stärker, als der Prinz Rapunzel endlich zum ersten Mal erblickte. Ohne zu zögern, fragte er sie, ob sie seine Frau werden möchte und Rapunzel, welche sich auch auf den ersten Blick in den Prinzen verliebte, konnte den Heiratsantrag nicht ablehnen.

In der Disney-Verfilmung verläuft die Liebesgeschichte jedoch anders als gewohnt. Die Liebesgeschichte steht in der Verfilmung nicht im Fokus. Rapunzel und Eugene verlieben sich zwar ineinander, was durch ein Lied gekennzeichnet wird, doch ist es nicht die Liebe auf den ersten Blick, welche zwischen den Beiden geschieht. Diese Tatsache unterscheidet die Rapunzel-Verfilmung von den drei anderen Verfilmungen, welche in dieser Arbeit aufgeführt wurden. Bei *Schneewittchen*, *Aschenputtel*, sowie bei *Dornröschen* handelt es sich um die Liebe auf den ersten Blick. Der Fokus liegt bei der Disney-Verfilmung von *Rapunzel* nicht auf der Liebesgeschichte, sondern auf der Entwicklung, welche die Charaktere durchleben. Die Figur des Diebes Flynn Rider ist hierbei interessant. Er ist kein typischer Prinz, welcher die Dame in Not rettet. Er ist ein einfacher kleiner Bürger aus armen Verhältnissen, der sich mit seinen Diebstählen über Wasser hält. Erst durch die Abenteuer, welche er mit Rapunzel erlebt, merkt er, dass ihm Geld und Reichtum nicht glücklich machen können. Er durchläuft eine Entwicklung vom Dieb Flynn Rider in den guten Bürger Eugene Fitzherbert, was mit den Gefühlen, welche er für Rapunzel entwickelt, in Verbindung steht. Eugene, sowie auch Rapunzel, verfolgen am Anfang der Geschichte ihre Träume, doch im Verlauf der Handlung merken sie, dass ihr wahrer Traum die Liebe ist, welche sie füreinander empfinden. Mit dieser neuen Auffassung von *Rapunzel* hat Disney definitiv eine neue Geschichte geschaffen, welche durch kleine Ähnlichkeiten an das Originalmärchen erinnert.

Durch diese Analyse, bzw. dem Vergleich der Originalmärchen mit der Disney-Verfilmung anhand von ausgewählten Motiven, wurde beleuchtet auf welche Weise Disney die Originalmärchen interpretiert, und auf seine Art und Weise anpasst. Wichtige Elemente wurden aus den jeweiligen Originalmärchen übernommen, jedoch auf andere Art und Weise adaptiert. Wichtig ist es dabei magische Elemente einzuführen und sie auf eine niedliche Weise zu übertragen, um den jungen Zuschauern ein Gefühl von Glück zu geben und in ihnen den Glauben zu wecken, dass nichts in der Welt unmöglich ist und dass man seine Träume verfolgen soll. Im nächsten Kapitel werden die auserwählten Originalmärchen der Gebrüder Grimm anhand von ausgewählten Motiven analysiert.

6 Analyse der Märchen *Schneewittchen*, *Aschenputtel*, *Dornröschen*, *Rapunzel* anhand von ausgewählten Motiven

Im vorherigen Kapitel wurden die ausgewählten Märchen *Schneewittchen*, *Aschenputtel*, *Dornröschen* und *Rapunzel* mit ihrer Disney-Verfilmung anhand von ausgewählten Motiven verglichen. In diesem Kapitel werden diese Märchen der Gebrüder Grimm nach ausgewählten Motiven analysiert und interpretiert. Diese Motive sind bei *Schneewittchen* der Apfel, bei *Aschenputtel* die Geschwisterrivalität, bei *Dornröschen* der Reifungsprozess, gekennzeichnet durch den hundertjahrelangen Schlaff und bei *Rapunzel* ist es ihr wunderschönes langes Haar.

6.1 Schneewittchen und der Apfel

Das ausgerechnet der Apfel als Mordinstrument auserwählt wurde ist kein Zufall. Der Apfel trägt seit jeher eine starke Symbolik mit sich.⁵ Isabella Wülfing erklärt das Symbol des Apfels in ihrer Arbeit *Alter und Tod in den Grimmschen Märchen und im Kinder- und Jugendbuch* wie folgt: „Er ist als Symbol gemeint, denn schon in der Bibel war es der Apfel, mit dem der Mensch verführt wurde, seine Unschuld aufzugeben, um dafür Wissen und Sexualität zu erlangen.“ (Wülfing 1986: 79)

Schneewittchen befindet sich im Übergang vom Kind zu einer jungen Erwachsenen. Die Zwerge im Wald stehen für das Kindliche. Alles ist klein und niedlich, was an ein Puppenhaus erinnert. Die einzige Aufgabe, welche Schneewittchen zugeteilt wird, ist, sich um das Haus zu kümmern und es ordentlich u halten, sowie für die Zwerge zu kochen. Die Sorgen des Erwachsenwerdens kümmern sie nicht. Schneewittchen lebt in ihrer kleinen und niedlichen Fantasiewelt. In dieser Welt muss sie sich keine Sorgen machen, erwachsen zu werden und um die Probleme, welche das Erwachsenenleben mit sich bringt. Erst mit dem

⁵ In erster Linie steht der Apfel als Symbol der Sünden, welche weit in die Zeit von Adam und Eva zurückführt. In der Antike bekam der Apfel die Symbolik des Lebens, der Weiblichkeit und der Fruchtbarkeit, wobei er im Mittelalter als Symbol für den Adel und die Macht steht.

Quelle: <https://www.br.de/themen/ratgeber/inhalt/garten/apfel-aepfel-kulturgeschichte-des-apfels-100.html> (06.12.2020)

Apfel schafft es die böse Königin Schneewittchen zum Erwachsenwerden zu bewegen. Schneewittchen wurde durch die Pracht des roten Apfels verführt. Sie benahm sich sündenhaft, da sie der Anweisung der Zwerge, niemanden ins Haus zu lassen, nicht gehorcht hat. Durch den Biss in den Apfel fällt Schneewittchen in eine Art Scheintod. Doch neben der Symbolik der Sünde, trägt der Apfel auch die Symbolik des Lebens und des Neuanfangs. Nach dem Erwachen aus dem Scheintod, welcher durch den Apfel hervorgebracht wurde, ist Schneewittchen reif für die Erwachsenenwelt und wächst zu einer jungen und schönen Frau heran. Sie fängt ein neues Leben an, auf der Seite des Prinzen, als junge und schöne Königin.

6.2 Aschenputtel und die Geschwisterrivalität

Wenn man das Märchen vom Aschenputtel betrachten, sind einige Motive ausschlaggebend, wie das Motiv der Asche oder das Motiv des goldenen Pantoffels. In dieser Analyse steht jedoch das Motiv der Geschwisterrivalität im Fokus. Kinder und Jugendliche können sich mit der Figur des Aschenputtels identifizieren und die Rivalität zwischen ihr und ihren Stiefschwestern nachvollziehen. Zwischen Geschwistern ist die Rivalität, wer das Lieblingskind der Eltern ist, unvermeidlich. Nach Bettelheim, zeigt „Kein anderes Märchen [zeigt] so deutlich wie die Aschenputtelgeschichte die inneren Erlebnisse des kleinen Kindes, das schwer unter der Geschwisterrivalität zu leiden hat, wenn es sich von seinen Brüdern und Schwestern hoffnungslos verstoßen fühlt.“ (vgl. Bettelheim 1977: 226)

Aschenputtel wird von seinen Stiefschwestern schikaniert und von der Stiefmutter zu verschiedenen Hausarbeiten gezwungen. Das Aschenputtel macht die ganze schwere Arbeit und bekommt kein Lohn dafür. Ähnlich fühlt sich auch ein Kind, während es heranwächst. Es fühlt sich oft von seinen Eltern vernachlässigt und glaubt, dass die Geschwister bevorzugt werden. Das Kind fängt an, sich seinen Geschwistern gegenüber herablassend zu benehmen und sie sogar zu hassen. So entfaltet sich dann die Rivalität, welche Geschwister füreinander empfinden, doch ist dies ein wichtiger Aspekt für die Entwicklung des Kindes. Das Kind kann solche Situationen noch nicht objektiv betrachten, sieht sie eher subjektiv an, weswegen es sich oft, auch wenn alles in Ordnung ist, misshandelt fühlt. (vgl. Vaníčková 2008:41) Das Kind zieht aus dem Märchen dann eine gewisse Spur von Hoffnung, die besagt, dass für das

Kind doch noch alles gut wird. „Aus dem Aschenputtel-Märchen schöpft es Kraft und Beruhigung. Die Geschichte gibt dem Kind zu verstehen, dass Aschenputtel trotz aller Hindernisse aus seiner Erniedrigung herauskommt. Das gibt ihm das Vertrauen, dass es auch ihm selbst so gehen wird.“ (Vaníčková 2008: 41)

6.3 Dornröschen und der Prozess der Reife

Als sie gerade mal fünfzehn Jahre alt wurde, stach sich Dornröschen mit ihrem Finger an einer verzauberten Spindel. Blut kam aus ihrem Finger und sie fiel in einen tiefen hundertjahrelangen Schlaff. Dieser Schlaff dient als Symbol für den Reifungsprozess junger Mädchen. Dornröschen befindet sich mit ihren fünfzehn Jahren am Anfang ihrer Pubertät. Die Pubertät ist eine Zeit der Verwirrung für einen jungen Erwachsenen, welcher nicht ganz genau weiß, was mit ihm passiert. Körperliche und emotionale Veränderungen stellen eine Herausforderung für junge Erwachsene dar. Wegen diesen ganzen Veränderungen und von ihnen überwältigt, fällt Dornröschen in einen hundertjahrelangen Schlaff.

Um Dornröschen vor dem zu frühen erwachsen werden zu schützen, dient neben dem hundertjährigem Schlaff auch noch die Dornenhecke, welche sich um das ganze Königreich ausgebreitet hat. Dornen werden als das unbetretene Land angesehen. Diese Dornenhecke schützte Dornröschen von allen Prinzen, die sie aus ihrem Schlaf erwecken wollten, bevor die hundert Jahre vorbei gingen. Als ob die Dornenhecke wusste, dass Dornröschen noch nicht reif genug ist, hielt sie alle Prinzen auf, welche zu ihr gelangen wollten. Erst als die hundert Jahre vorbei waren, war Dornröschen zu einer reifen jungen Frau geworden. Ihre Identität wurde verändert und sie war kein Kind mehr. Dornröschen war jetzt reif genug, um in das Erwachsenenleben zu treten, bzw. einen Prinzen zu heiraten und für ihn zu sorgen.

6.4 Rapunzel und ihr Haar

Haare können vieles über einen Menschen aussagen und tragen seit jeher eine starke Symbolik mit sich. Lange Haare haben etwas Magisches an sich. Sie stehen für Schönheit,

Weiblichkeit und Verführungskraft. Die langen Haare bei Rapunzel symbolisieren nicht nur ihre lange Gefangenschaft im Turm und ihre Kinderjahre, sondern verleihen Rapunzel auch den Anschein einer Göttin. Rapunzel ist mit ihren langen Haaren eine Göttin, welche in ihrem Turm sitzt und auf ihren Prinzen wartet. Die Haare sind als eine Art Himmelsleiter zu verstehen, welche der Prinz hochklettern muss, um zu seiner Geliebten, seiner Göttin, zu kommen.

Rapunzels lange Haare sind das Einzige, was ihr den Kontakt mit der Außenwelt ermöglicht. Den einzigen Kontakt, welchen Rapunzel mit der Außenwelt hat, ist der mit Mutter Gothel. Doch dies änderte sich eines Tages, als der junge Prinz am Turm vorbeikam und an Rapunzels prachtvollen Haar in den Turm kletterte. Rapunzel verführte den Prinzen mit ihrer Haarpracht und ihrer Schönheit. Sie verliebten sich auf den ersten Blick und wollten heiraten. Rapunzel widersetzte sich den Regeln von Mutter Gothel, indem sie den Prinzen mehrmals in den Turm hereinließ. Rapunzel konnte den Versuchungen nicht widerstehen und wurde anschließend von Mutter Gothel bestraft, als diese den Verrat von Rapunzel herausfand. Mutter Gothel schnitt Rapunzel ihre langen Haare ab und nahm somit Rapunzel ihre Verführungskräfte. Das Abschneiden der Haare ist oftmals mit der Kontrolle verbunden. „In vielen Kulturen verbreitet ist die Ansicht, das Haar dürfe nicht geschnitten werden, weil man sonst die Kraft (oder das Leben) verliere. Indem man das Haar abschneidet, gerät man in die Gewalt (oder Obhut) desjenigen, der in den Besitz des Haares gelang.“ (Muntermann: 06.12.2020)

Durch das Abschneiden der Haare wurde dem Prinzen der Zugang zu Rapunzels Turm verweigert. Mutter Gothel hat mit dem Akt des Haarschneidens wieder die Kontrolle über Rapunzel übernommen. Sie verbannte Rapunzel in eine Wüstenei und lockte den Prinzen mit Rapunzels abgeschnittenen Haaren in den Turm. Hierbei kommt die Verführungskraft der langen Haare wieder zum Vorschein. Voller Trauer und Verzweiflung stürzte sich der Prinz aus dem Fenster, wo ihm die Dornen am Boden die Augen austachen und er erblindete. Er lief mehrere Tage dauernd umher, bis er Rapunzel endlich fand, welche ihm seine Sehkraft wiedergab. Rapunzel war kein Kind mehr, sondern wurde zu einer jungen Frau. Mit ihren Haaren verlor sie auch das Kindliche in sich und wurde erwachsen.

Märchen wie diese dienen der Moral- und Wertevermittlung an Kinder und Jugendliche. Jedes dieser Märchen lehrt Kinder, dass alles gut sein wird, wenn sie sich benehmen und artig sind. Durch Märchen können Kinder ihre eigene Identität einfacher entwickeln, weil sie sich mit jemanden identifizieren können, wie z. B. in der verwirrenden Zeit der Adoleszenz. Sie kommen zur Erkenntnis, dass alle ihre Verwirrungen gerechtfertigt sind, und dass diese vorübergehen werden. Märchen zeigen Kindern und jungen Erwachsenen, dass mit ihnen alles in Ordnung ist und sie nichts zu befürchten haben.

7 Schlussfolgerung

Ziel dieser Arbeit war es der Frage nachzugehen, ob Disney als Erzieher von Kindern und Jugendlichen handelt und auf welche Art und Weise sich dies vom Erziehungsversuch der Originalmärchen unterscheidet. Dieses Ziel wurde anhand des Vergleiches der ausgewählten Märchen *Schneewittchen*, *Aschenputtel*, *Dornröschen* und *Rapunzel* der Gebrüder Grimm mit ihren Verfilmungen von Disney, erreicht.

Im Kapitel 2 wurde die technische Entwicklung des Mediums Film präsentiert, welche für die heutige Zeit von großer Bedeutung ist. Kinder lieben das gelesene, bzw. das gesprochene Wort, weil sie in diesem jungen Alter stark von der eigenen visuellen Vorstellungskraft, ihrer Fantasie, geprägt sind. Durch die Verfilmungen der jeweiligen Märchen, wird ihre Vorstellungskraft noch stärker unterstützt. Es wurde gezeigt, dass Disney durch seine fantasievollen Verfilmungen und durch seine ganze Disney-Welt, welche er geschaffen hat, Kinder aus aller Welt prägt.

Es wurde gezeigt, dass Märchen von verschiedenen Symbolen und Motiven Gebrauch machen, und somit zahlreiche Werte und moralische Grundsätze den Kindern und Jugendlichen zu vermitteln versuchen. Dies ist auch der Fall bei Disney, der sich jedoch der Verschönerung der Grausamkeit in Märchen bedient. Im Kapitel 5 wurde durch einen direkten Vergleich der Originalmärchen mit ihren Disney-Verfilmungen gezeigt, wie sich die Originalmärchen der Gebrüder Grimm von den Disney-Verfilmungen in der Art der Erziehung, bzw. dem Versuch der Erziehung, unterscheiden. Obwohl beide pädagogische Aspekte aufweisen, kann man deutlich erkennen, dass Disney seine Moral und die Übertragung der Tugenden verschönernd darstellt. Beide Varianten, Märchen, sowie auch ihre Verfilmungen, lehren Kinder, dass wenn sie gut, lieb und nett sind, sie ein schönes und erfülltes Leben führen werden.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass sich die Erziehungsmethoden durch die Zeit geändert und verändert haben. Früher waren es die Aspekte der Grausamkeit, welche als Erziehungsmethoden gedient haben. Kinder sollten erschreckt werden, damit sie keine Dummheiten machen und sich gut benehmen. Das Streben nach dem guten Benehmen der

Kinder hat sich in der heutigen Zeit nicht verändert, dennoch sind es die Methoden, welche anders sind. Kinder werden nicht mehr bestraft, sondern ihr gutes Benehmen wird auf verschiedene Arten belohnt, wie z. B. mündliches Lob, oder in anderer Form, wie der Kauf von Spielsachen.

Die Originalmärchen, sowie die Disney-Verfilmungen versuchen es Kindern weiß zu machen, dass das Gute im Leben immer siegt, und dass das Böse bestraft wird. Märchen nutzten das Motiv der Grausamkeit, um dies den Kindern klar zu machen, während Disney dies mit Verschönerungen macht. Doch egal welche Form, schriftliche oder verfilmte, bevorzugt wird, Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene, brauchen Märchen. Märchen geben uns Kraft und Hoffnung, weil sie uns zeigen, dass trotz der Realität, in der wir leben, ein Happy End dennoch möglich ist.

8 Literaturverzeichnis

Primärliteratur

o. V. (o. J.): *Grimms Märchen. Gesamtausgabe*. Eggolsheim: Edition DÖRFLER im Nebel.

Sekundärliteratur

Anonym (2015): *Wie grimmig ist Disney? Ein Vergleich zwischen Disney Filmen und ihren grimmschen Originalvorlagen*. E-Book: GRIN Verlag.

Baričević, Jeannie (2018): *Vergleich von Buch und Film am Beispiel des Romans Winnetou von Karl May*. Rijeka: Sveučilište u Rijeci.

Bettelheim, Bruno (1977): *Kinder brauchen Märchen*. Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt

Biber, Ema (2020): *Prikaz ženskih likova u Disney animiranim filmovima u 21. Stoljeću*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu.

Bohnenkamp, Anne und Tilman Lang (2005): *Literaturverfilmungen*. Stuttgart: Philip Reclam jun. Verlag.

Drews, Inga (2017): *Disney als heimlicher Erzieher. Untersuchung der „guten Lehre“ in Disney-Märchenfilmen*. Wien: Universität Wien.

Gronemeyer, Andrea (1998): *Film*. Köln: DuMont Verlag.

Hickethier, Knut (2010²): *Einführung in die Medienwissenschaft*. Stuttgart: J. B. Metzler.

Ježidžić, Ivona (2018): *Brüder Grimm: Vom Buch zur Verfilmung*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu.

Kaufmann, Anette (2007): *Produktionsablauf*. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Philipp Reclam jun.: 543-545.

Liptay, Fabienne (2007): *Phantastischer Film*. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Philipp Reclam jun.: 508-513.

Mahne, Nicole (2007): *Transmediale Erzähltheorie*. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht.

Mrazović, Petar (2011): *Postupci animacije ljudskih likova*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu.

Rauscher, Andreas (2007): *Science-Fiction-Film*. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Philipp Reclam jun.: 626-631.

Ruckriegel, Peter und Thomas Koebner (2007): *Literaturverfilmung*. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Philipp Reclam jun.: 404-407.

Solms, Wilhelm (1986): *Der Reiz der Märchen*. In: Solms, Wilhelm (Hrsg.): Das selbstverständliche Wunder. Beiträge germanistischer Märchenforschung. Marburg: Hitzeroth: 193-209.

Stiglegger, Marcus (2007): *Horrorfilm*. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Philipp Reclam jun.: 311-315.

Vaničková, Petra (2008): *Ursprung und moderne Bearbeitungen der drei ausgewählten Märchen der Brüder Grimm (Aschenputtel, Dornröschen, Rotkäppchen)*. Brno: Masaryk-Universität.

Weinsheimer, Stefanie (2007): *Märchenfilm*. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Philipp Reclam jun.: 409-411.

Weinsheimer, Stefanie (2007): *Walt Disney Productions*. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Philipp Reclam jun.: 756-758.

Winkler, Hartmut (2007): *Medium Film*. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart: Philipp Reclam jun.: 432-434.

Wunderlich, Joana (2014): *Wie weit fällt der Apfel vom Stamm? Thematische Kontinuitäten und Transformationen in ausgewählten US-amerikanischen Schneewittchen-Verfilmungen*. Wien: Universität Wien.

Wülfing, Isabella (1986): *Alter und Tod in den Grimmschen Märchen und im Kinder- und Jugendbuch*. Herzogenrath: Murken-Altrogge

Andere Quellen

Bayerischer Rundfunk (19.09.2012): *Der Apfel als Symbol. Zwischen Sündenfall und Weltherrschaft*. <https://www.br.de/themen/ratgeber/inhalt/garten/apfel-aepfel-kulturgeschichte-des-apfels-100.html> (06.12.2020).

Cinderella. Vereinigte Staaten 1950. Regie: Geronimi, Clyde, Wilfred Jackson und Hamilton Luske. Drehbuch: Anderson, Ken et al. Schnitt: Halliday, Donald. Produktion: Disney, Walt. Dauer: 74 Min. Format: MP4.

Lippert, Karen (o. J.): *Feen im Märchen*. <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenfiguren/feen-im-maerchen/> (05.12.2020).

Lippert, Karen (o. J.): *Zahlen im Märchen: Die Drei*. <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenmotive/zahlen-im-maerchen-die-drei/> (05.12.2020).

Lippert, Karen (o. J.): *Zahlen im Märchen: Die Sieben*. <http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenmotive/zahl-sieben-im-maerchen/> (28.09.2020).

Lippert, Karen (o. J.): *Zahlen im Märchen: Die Zwölf*.
<http://www.maerchenatlas.de/miszellaneen/marchenmotive/zahlen-im-maerchen-die-zwoelf/> (05.12.2020).

Maleficent. Vereinigte Staaten 2014. Regie: Stromberg, Robert. Drehbuch: Woolverton, Linda. Kamera: Semler, Dean. Darsteller: Jolie, Angelina; Fanning, Elle; Copley, Charlton; Riley, Sam; Thwaites, Brenton. Produktion: Roth, Joe. Dauer: 97 Min. Format: MP4.

Muntermann, Nathalie (16.07.2020): *Symbolik der Haare*. <https://www.planetwissen.de/gesellschaft/mode/frisuren/pwiesymbolikderhaare100.html> (06.12.2020)

Rapunzel. Neu Verhöhnt. Vereinigte Staaten 2010. Regie: Greno, Nathan und Byron Howard. Drehbuch: Fogelman, Dan. Schnitt: Mertens, Timothy M. Produktion: Conli, Roy. Dauer: 100 Min. Format: Dolby Digital.

Schrimpf, Ulrike (23.06.2012): *Literaturbetrieb*.
https://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/sachbegriffe/literaturbetrieb.html#Sandra_Uschtrin (16.09.2020).

Sleeping Beauty. Vereinigte Staaten 1959. Regie: Geronimi, Clyde et al. Drehbuch: Rinaldi, Joe et al. Schnitt: Brewer jr., Roy M. und Donald Halliday. Produktion: Disney, Walt. Dauer: 75 Min. Format: MP4.

Snow White and the Seven Dwarfs. Vereinigte Staaten 1937. Regie: Hand, David D. Drehbuch: Sears, Ted und Richard Creedon. Kamera: Morgan, Maxwell. Produktion: Disney, Walt. Dauer: 83 Min. Format: MP4.

Wulff, Hans Jürgen (09.03.2014): *Disneyfizierung*. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8465> (18.09.2020).